

2

# ALLA CORTE DI MINOSSE

BUTTERFIELD - HONIGMANN - PARKER

  
greco  
antica



librogame®

# ALLA CORTE DI MINOSSE

scritto da John Butterfield, David Honigmann  
e Philip Parker

illustrato da Dan Woods  
tradotto da Flavio Gregori



ISBN 88-7068-198-X

Titolo originale: «The Cretan Chronicles-At the court of King Minos».

Prima edizione: Penguin Books Ltd., London.

© 1985, John Butterfield, David Honigmann, Philip Parker per il testo.

© 1985, Dan Woods per le illustrazioni.

© 1987, Edizioni E.L. per la presente edizione.

Progetto grafico Tassinari/Vetta associati.



Edizioni E. Elle s.r.l.

34133 Trieste via San Francesco 62 Telefono 040-77 23 76 Telex 850628



## L'ANTEFATTO E LE REGOLE

Uno dei marinai lancia un grido, e gli altri rispondono. Corri alla murata e finalmente la vedi, Creta, l'isola del tuo destino, che si profila all'orizzonte in tutta la sua selvaggia bellezza. Le sette ragazze e i sette giovani ateniesi stanno in silenzio, in ansia per ciò che li aspetta, e anche tu non sei insensibile davanti ai loro sguardi inquieti. Hai fatto un lungo viaggio, hai attraversato terre e acque pericolose; e il pensiero corre a tua madre Etra, a Trezene, il lontano villaggio da dove sei partito verso Atene. La battaglia con le Amazzoni, il serpente marino, Santorino, Citera, tutto ti torna alla mente, e soprattutto il gigantesco Talos, uccisore di mortali, nemico della bellezza, terrore dell'incauto navigante. Ora il viaggio è terminato, ma le tue traversie devono appena avere inizio.

In questo libro sei tu a fare la parte di Alteo, eroe greco che deve compiere una difficilissima missione: dovrai lottare contro animali feroci, banditi, avversari di ogni sorta, e dovrai cercare di acquistarti il favore degli dei durante le tue peregrinazioni. Il viaggio sarà molto difficile, ma sarai tu stesso a decidere il tuo futuro. Il libro, infatti, è suddiviso in paragrafi: alla fine d'ognuno d'essi ci sono delle istruzioni che ti consentono di scegliere tra varie possibilità di lettura. I paragrafi infatti si susseguono in ordine numerico, ma tu dovrai leggerli saltando da uno all'altro, a seconda delle istruzioni ricevute e del corso che intendi imprimere agli avvenimenti.

Se alla fine di un paragrafo non trovi nessuna indicazione, ciò significa che sei morto: evidentemente non eri ancora in grado di impersonare un eroe della Grecia antica: in questo caso riprendi dal paragrafo 1, oppure inizia a leggere *In viaggio verso Creta*, il primo libro delle avventure di Alteo. In questo modo potrai acquisire maggiore esperienza prima di affrontare i pericoli del labirinto.

Tutto ciò che ti serve è una matita, una gomma, un foglio di carta e un paio di dadi: ora puoi indossare le armi di Alteo ed entrare

*Alla corte di Minosse.*

## Potenza, Protezione, Onore e Infamia

Prima d'iniziare l'avventura ci sono alcune regole da tenere presenti. La tua condizione psicofisica, l'abilità in combattimento, le relazioni con il mondo sovrannaturale e con quello degli uomini dipendono da quattro caratteristiche variabili: POTENZA, PROTEZIONE, ONORE e INFAMIA. Sono variabili perché il valore assegnato a ciascuna di queste caratteristiche muta nel corso del gioco e dev'essere perciò registrato in un FOGLIO DI VIAGGIO (lo trovi più avanti; si tratta di un FOGLIO DI VIAGGIO con già segnati dei valori esemplificativi, e puoi fotocopiarlo per giocare più volte). Sul FOGLIO DI VIAGGIO troverai anche uno spazio per registrare le ferite ricevute, a partire da SANO per arrivare a MORTO, attraverso FERITO e FERITO GRAVEMENTE: nel corso del

combattimento, ogni volta che Alteo (o l'avversario) viene colpito passa da un livello a quello successivo (cioè da SANO a FERITO, da FERITO a FERITO GRAVEMENTE, da FERITO GRAVEMENTE a MORTO). Il FOGLIO DI VIAGGIO, inoltre, dev'essere usato per registrare le armi e l'armatura in dotazione nel corso delle avventure, gli oggetti di cui si è venuti in possesso durante i viaggi e l'atteggiamento degli dei verso Alteo.

La POTENZA di Alteo è data dalla somma della sua dote naturale più il valore della sua arma migliore (la POTENZA naturale del nostro eroe ha valore 4). In base alla POTENZA complessiva si determinano le probabilità di Alteo di colpire un avversario in combattimento.

La PROTEZIONE è data dalla somma della sua abilità innata nel difendersi e schivare i colpi, più i valori di PROTEZIONE di tutta l'armatura che ha addosso. Il valore naturale di PROTEZIONE di Alteo è di 10. Supponiamo ora che indossi dei gambali e un elmetto. I gambali hanno valore 1 e l'elmetto 2: il valore totale di PROTEZIONE sarà 13 (10+1+2). Così si determinano le probabilità che un avversario ha di colpire Alteo in combattimento.

L'ONORE è importantissimo per Alteo, poiché determina le sue relazioni con gli uomini e con il dio protettore. Senza ONORE sarebbe un reietto, e il suo dio protettore si rifiuterebbe di aiutarlo, mentre gli uomini lo disprezzerebbero e cercherebbero di danneggiarlo. Alteo inizia con il punteggio di ONORE che aveva alla fine della prima avventura. Se invece comincia adesso i punti di ONORE gli verranno assegnati in uno dei primi paragrafi. Questo punteggio può au-

mentare o diminuire senza limite, ma non può mai scendere sotto lo 0; se raggiunge lo 0, non può tornare a valori superiori se non per mezzo di una supplica a Zeus (vedi più avanti) o per mezzo di qualche speciale circostanza che viene spiegata nel testo. L'ONORE si acquista vincendo in combattimento, e può essere usato per invocare gli dei o anche per incrementare temporaneamente il proprio valore di POTENZA o di PROTEZIONE in combattimento.

L'INFAMIA è un'altra caratteristica chiave nella Grecia antica, dove sono ambientate queste avventure. I punti di INFAMIA sono quelli che Alteo aveva alla fine della prima avventura, oppure gli saranno attribuiti all'inizio della storia.

L'INFAMIA, una volta ricevuta, non può essere estirpata se non in speciali circostanze che saranno spiegate in dettaglio nel testo. Si ricevono punti di INFAMIA in circostanze quali uccidere un nemico che s'è arreso, ritirarsi ignominiosamente da un combattimento, fallire in imprese eroiche, ed altre circostanze dove la decisione personale gioca un ruolo importante. Crimini enormi quali il patricidio, lo sposare la propria madre, ecc. sono penalizzati ovviamente con un numero maggiore di punti di INFAMIA. Se l'INFAMIA di Alteo supera il suo ONORE l'eroe sarà sopraffatto dal peso del disonore, e perciò o si ucciderà con un colpo di spada al ventre, oppure sarà colpito mortalmente da un fulmine scagliato da Zeus. Allora il suo spirito sarà costretto a vagare senza pace per gli antri oscuri del regno di Ade, il dio che toglie la vita. In questo caso, infatti, Zeus non può intervenire per farti tornare alla vita. Se però l'INFAMIA di Alteo supera il suo ONORE durante un combattimento, non suc-

cede nulla finché il combattimento stesso non finisce. In questo caso i punti di ONORE conquistati per la vittoria potranno salvarlo dall'orribile destino di una morte vergognosa.

## Combattimento

Un combattimento può aver luogo con qualsiasi persona o animale di cui siano dati i valori di combattimento. Questi dovrai annotarli su un foglietto, così come è utile tenere un registro delle ferite degli avversari.

Il combattimento si svolge in una serie di scontri successivi, e Alteo ha la possibilità di colpire per primo, a meno che nel testo non sia specificato diversamente. Però se Alteo compie un'altra azione (come ad esempio invocare gli dei, o usare un espediente magico) l'iniziativa spetterà per primo all'avversario. Tira due dadi per Alteo, somma il risultato a quello della POTENZA naturale di Alteo e a quello di un'arma a scelta: se il punteggio totale è uguale o superiore a quello di PROTEZIONE (naturale + armatura) dell'avversario, allora Alteo lo ha colpito. In questo caso, se l'avversario è SANO passa a FERITO (se è FERITO a FERITO GRAVEMENTE, e se è già FERITO GRAVEMENTE a MORTO, e qui termina lo scontro). Se il punteggio dei dadi è 11 o 12, l'avversario viene colpito automaticamente (senza tener conto della POTENZA di Alteo e della PROTEZIONE dell'avversario: ciò significa che il nostro eroe può avere fortuna e vincere inaspettatamente anche contro il più formidabile degli avversari). Ma al contrario, se ai

dadi esce il 2 o il 3, Alteo sbaglia il colpo automaticamente.

Per l'avversario di Alteo, quando è il suo turno, si procede in modo identico. C'è da tener presente soltanto che avversari non umani non possiedono armi o armatura, e quindi sarà da prendere in considerazione solo la loro POTENZA e PROTEZIONE naturale. Quando Alteo combatte contro più avversari il procedimento è un po' differente: Alteo li combatte uno alla volta in successione, ma il valore di POTENZA di ciascun avversario è aumentato di tanti punti quanti sono i compagni che prendono parte al combattimento (quelli vivi, naturalmente). Ad esempio, se Alteo combatte contro tre lupi (POTENZA 2, PROTEZIONE 12), il primo lupo ha POTENZA 4 ( $2 + 1 + 1$ ), il secondo ha POTENZA 3 ( $2 + 1$ ), il terzo ha POTENZA 2 (perché i compagni sono stati eliminati). In questi combattimenti un avversario è eliminato già quando è FERITO GRAVEMENTE, in quanto lascia il campo al successivo compagno (se ce ne sono ancora); se tutti gli avversari sono FERITI GRAVEMENTE, il testo indicherà cosa fare caso per caso.

Il combattimento ha luogo finché uno dei contendenti muore o si arrende. Quando però Alteo (o il suo avversario) è FERITO GRAVEMENTE, la ferita ostacola le capacità di combattimento: perciò invece che due dadi, chi è FERITO GRAVEMENTE può lanciarne uno soltanto. In questa circostanza un lancio da 1 significa aver mancato automaticamente il colpo ma un lancio da 6 non vuol dire aver colpito automaticamente. Se entrambi i contendenti, comunque, sono FERITI GRAVEMENTE, hanno la possibilità di tirare due dadi fino alla fine del combattimento. In conclusione, una volta FERITI GRAVEMENTE le

possibilità di sopravvivere sono davvero esigue, anche se Alteo di fronte ad un avversario umano ha la possibilità di arrendersi: l'avversario accetterà sempre la supplica di Alteo (eccetto che per alcune circostanze che saranno specificate nel testo), gli toglierà l'arma migliore, la parte più robusta dell'armatura (che ha più punti di PROTEZIONE) e poi lo lascerà andare. Alteo, inoltre, prenderà 1 punto di INFAMIA. Se invece è l'avversario ad arrendersi, Alteo deve accettare la supplica o prendere 2 punti di INFAMIA. Poi può togliere all'avversario le armi o le parti dell'armatura che desidera, anche se ovviamente non potrà indossare due oggetti uguali (ad esempio non potrà indossare due elmetti), ma potrà portarseli dietro come riserva. Sarà comunque ancora il testo a specificare se un avversario s'arrende o meno.

Se Alteo è SANO o FERITO può tentare di ritirarsi. Ogni tentativo di tal fatta gli costerà 1 punto di ONORE, indipendentemente dall'esito della fuga. Tira un dado: da 1 a 4 il tentativo è riuscito, se esce 5 o 6 il tentativo fallisce, a meno che il testo non specifichi diversamente. Un tentativo riuscito implica prendere automaticamente 1 punto di INFAMIA (oltre alla perdita del punto di ONORE), andando poi al paragrafo indicato nel testo. Un tentativo fallito invece implica aver perso tutte le possibilità di ritirarsi nel corso del combattimento, che dovrà essere condotto a termine fino alla morte o alla resa di uno dei contendenti.

L'ONORE, come detto sopra, ha un ruolo importantissimo in un combattimento. Infatti Alteo può, quando è il suo turno, usare temporaneamente alcuni punti di ONORE per aumentare i punti di POTENZA. Ad esempio, se durante un combattimento i suoi punti di

ONORE sono 11 e quelli di POTENZA sono 9, può incrementare la sua POTENZA fino a 11 e far scendere il suo ONORE a 9, ma questo per un solo lancio di dadi. Dopo il lancio i punti di POTENZA tornano al loro valore iniziale (9) mentre quelli di ONORE impiegati sono persi per sempre (l'ONORE resta a 9). Oppure, quando è il turno dell'avversario, Alteo può aumentare il valore di PROTEZIONE, sempre per un solo lancio di dadi, con una corrispondente riduzione dei punti di ONORE. Può usare questa tattica ogni volta che lo ritenga giusto, a meno che non resti senza punti di ONORE. Se Alteo esce vincitore da un combattimento riceve poi dei punti di ONORE (specificati nel testo). Inoltre la sua condizione fisica ritorna automaticamente a SANO alla fine di ogni combattimento da cui esce vivo.



## Esempi di combattimento

Alteo ha con sé una lancia (POTENZA 3, PROTEZIONE 1) e un elmetto (PROTEZIONE 4), il suo ONORE ha valore 10, mentre l'INFAMIA è a 0. Il valore di combattimento complessivo di Alteo è POTENZA 7 e PROTEZIONE 15. S'imbatte in un leone (POTENZA 5, PROTEZIONE 15). Alteo decide di non compiere azioni diverse dal combattere (non prega gli dei o altro) e può così colpire per primo. Ha bisogno di almeno 8 punti di POTENZA per colpire con successo il leone ( $7 + 8 = 15$ , valore di PROTEZIONE del leone). Tira i dadi e fa 6, perciò manca il colpo. Il leone, a sua volta, ha bisogno di fare 10 per colpire. Fa 11 ai dadi e perciò colpisce Alteo, che diventa FERITO. È nuovamente il turno di Alteo. Questa volta ai dadi fa 9, che è sufficiente per colpire il bersaglio. Ora anche il leone è FERITO. Tocca nuovamente al leone, che fa 10 e ferisce ancora Alteo, che è FERITO GRAVEMENTE. Alteo può tirare solo un dado ora. Alteo ha bisogno di 8 punti, che non può fare con un solo dado, perciò decide di usare alcuni punti di ONORE. Toglie 3 punti di ONORE e aumenta i suoi punti di POTENZA temporaneamente a 10. Ha bisogno di 5 punti; tira il dado e fa 6. Il leone è FERITO GRAVEMENTE. L'animale non ha ONORE e perciò non può più colpire Alteo (un dado soltanto non è sufficiente). Alteo ripete la tattica di usare alcuni punti di ONORE per incrementare temporaneamente la sua POTENZA, riesce ad uccidere il leone e riceve 6 punti di ONORE. Inoltre ritorna SANO. Vediamo ora un altro esempio.

Alteo, durante il suo viaggio incontra due Cretesi; entrambi hanno POTENZA 7 e PROTEZIONE 14. Hanno con sé pugnali e scudi. Il valore di combattimento di Alteo è quello di prima: POTENZA 7 (4 + 3 della lancia) e PROTEZIONE 15 (10 + 4 dell'elmetto + 1 della lancia). Ha preso 1 punto di INFAMIA ma il suo ONORE è ora a 12. La POTENZA del primo Cretese è di 8 punti, perché si tratta di un combattimento contro più avversari (il compagno gli dà 1 punto in più). Alteo, vedendo che gli avversari sono troppo pericolosi, decide di ritirarsi: lancia il dado, sacrificando 1 punto di ONORE, ma fa 5 e fallisce. Ora deve combattere, ma tocca per primi ai Cretesi, perché Alteo ha compiuto un'altra azione e ha perso il suo turno. Il primo Cretese ha bisogno di 7 punti per colpire, ma fa solo 3 ai dadi, il che significa che ha fallito il colpo.

Alteo invece fa 9 e colpisce il primo avversario, poiché  $9 + 7$  è maggiore di 14, il valore di PROTEZIONE del Cretese.

Il primo Cretese ora lancia i dadi e fa 5. Il colpo è ancora mancato. Alteo tira i dadi e colpisce: il primo Cretese è ora FERITO GRAVEMENTE e gli subentra il secondo. Questi ha POTENZA 7, perché il compagno non può evidentemente sostenerlo. Ha bisogno di fare 8 per colpire Alteo: ai dadi fa 11, il che significa che ha colpito l'avversario. Alteo è FERITO. È il turno del nostro eroe, che fa 5 e manca il bersaglio. Il Cretese allora fa 3 e sbaglia.

Alteo vorrebbe ora ritirarsi, ma non può perché ha già fallito la fuga in precedenza. Allora usa 5 punti di ONORE per portare la propria POTENZA a 12. Ha bisogno così di soli 2 punti per colpire il Cretese. Infatti ai dadi fa 2, ma questo significa mancare automa-

ticamente il bersaglio, nonostante che la somma dei punti indichi diversamente. Il suo ONORE è ora a 6 ( $12 - 1$  per il tentativo di ritirarsi - 5). Il Cretese fa 4 e sbaglia nuovamente. Alteo ora fa 12, che significa colpire automaticamente. Il Cretese è FERITO, tira i dadi e fa 10: 17 è superiore al valore di PROTEZIONE di Alteo, che viene di nuovo colpito ed è ora FERITO GRAVEMENTE.

La situazione è disperata e perciò Alteo decide di usare altri 5 punti di ONORE per aumentare temporaneamente la sua POTENZA a 12, cosicché un tiro da 2 è sufficiente per colpire il Cretese (Alteo infatti tira un solo dado, per cui solo facendo 1 si manca il colpo). Esce il 4, e colpisce l'avversario. Entrambi i Cretesi sono FERITI GRAVEMENTE. A questo punto Alteo si rallegra pensando che i Cretesi si arrendano. Ma a questo punto il testo ci dice che i due sono dei fanatici difensori del labirinto di Minosse, e che non si arrenderanno mai. Dal momento che nessuno fra i contendenti può colpire l'avversario (i Cretesi possono usare un solo dado, Alteo non può impiegare alcun punto di ONORE, poiché ne ha 1 soltanto e questo significherebbe scendere sotto i punti di INFAMIA e, se non colpisse l'avversario, morire automaticamente), essi sono autorizzati a tirare due dadi. Ma anche se Alteo vince questo combattimento, il valore così basso del suo ONORE gli causerà molti problemi, mettendo in serio pericolo la sua vita. Forse desidera invocare Zeus...





## Gli Dei

Gli dei giocano un ruolo molto importante nella vita di Alteo. All'inizio della sua missione dovrà scegliere come protettore uno di questi dei: Ares, Poseidone, Atena, Apollo, Afrodite o Era. E dovrà anche fare attenzione a non irritare gli altri. Superiore agli altri, enigmatico, sta Zeus, padre degli dei, che in quest'avventura aiuterà per una sola volta Alteo e lo salverà da morte sicura. Ci sono anche le divinità inferiori, demoni e spiriti di varia natura, che è sempre meglio non far adirare.

Ad un certo punto del testo verrà offerta ad Alteo l'opportunità di essere aiutato da un dio: se si tratta del suo protettore, Alteo potrà investire un certo numero di punti di ONORE (talvolta determinato casualmente, ad esempio dal dado) per supplicarlo. Se però Alteo non ha a disposizione i punti di ONORE richiesti dal dio, viene rimandato al paragrafo in cui gli era stata fatta questa offerta, e comunque perde 1 punto di ONORE. Quando il valore di ONORE è sceso a 0 non può più essere incrementato, se non con una preghiera a Zeus (o per mezzo di alcuni espedienti che saranno via via indicati).

Per quel che riguarda gli altri dei (eccetto il protettore), questi possono essere FAVOREVOLI, NEUTRALI o SFAVOREVOLI, a seconda del loro atteggiamento alla fine della prima avventura o delle indicazioni che verranno date; ma la situazione può cambiare molte volte nel corso dell'avventura, ad esempio compiendo azioni che soddisfino o irritino gli dei.

Alteo può rivolgersi a Zeus soltanto una volta. La sua preghiera può essere usata per scopi diversi, a scelta dell'eroe:

1) se Alteo muore per qualsiasi motivo (diverso dall'eccesso di INFAMIA sull'ONORE) Zeus può farlo resuscitare con tutto il suo equipaggiamento allo stato precedente, e INFAMIA a 0 e ONORE a 1, inviandolo a un determinato paragrafo. In questo caso, non meravigliatevi se Alteo si ritroverà in un luogo diverso da quello in cui si trovava in precedenza: questo è il modo in cui Zeus assicura ad Alteo la salvezza;

2) può incrementare il suo ONORE da 1 a 6 punti (tira un dado);

3) se l'ONORE di Alteo è a 0, Zeus può riportarlo a 1, così Alteo avrà la facoltà di incrementarlo ancora;

4) infine, Zeus può fare in modo che l'atteggiamento degli dei nei confronti del nostro eroe torni NEUTRALE, indipendentemente da com'era in precedenza.

Ricordati ancora che l'intervento del re dell'Olimpo è davvero molto raro e non può essere usato da Alteo che una volta soltanto, a meno che non ci siano indicazioni diverse nel testo.

## Equipaggiamento (armi e armatura)

All'inizio l'equipaggiamento di Alteo comprende gli oggetti che ha conservato alla fine della prima avventura, o che gli saranno dati nei primi paragrafi. Più avanti entrerà in possesso di altri oggetti, da annotare nel FOGLIO DI VIAGGIO. Ricordati che Alteo può portare con sé un solo elemento di riserva dell'armatura (ad esempio non può portare più di due elmetti, uno da indossare, l'altro di riserva), e che questo non



# FOGLIO DI VIAGGIO

	<i>Naturale</i>		<i>Arma migliore</i>		
POTENZA	4	+	3	=	7
	<i>Naturale</i>		<i>Armatura</i>		
PROTEZIONE	10	+	2 + 2 +	+	14
ONORE	7				
INFAMIA	0				

*Armi e Armatura*

*Note*

Pot Pro.

OGGI TUTTO quello di Lira

BASTONE	1	0	1
SCUDO	0	2	
PETTORALE	0	2	
SPADA	3	0	

PR. . . . .

Lanciare

*Risultato di combattimento*

SAN	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
GRAVEMENTI	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
MORTO	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]

# FOGLIO DI VIAGGIO

	<i>Naturale</i>		<i>Arma migliore</i>		
POTENZA	4	+		=	
	<i>Naturale</i>		<i>Armatura</i>		
PROTEZIONE	10	+	+	+	
ONORE	7				
INFAMIA	0				

*Armi e Armatura*

*Note*

Pot Pro.

PR. . . . .

De

Stavrova

*Risultato di combattimento*

SAN	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
FERITO	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
GRAVEMENTI	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
MORTO	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]

1	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	13	14	
													15
													16
						32	34	35	36	37			17
						31					38		18
						30			40	39			19
						29							20
						28	26	25	24	23	22	21	

## ALLA CORTE DI MINOSSE

1  
A Creta che si crogiola al sole, un sole così cocente che l'isola sembra dover andare a fuoco da un momento all'altro, e come se l'Isola, il dio del sole, redatto in forma di mini, guidasse il suo carro avvicinando alla terra e i suoi caval quasi colpissero il suolo con gli zoccoli al loro passaggio.

La nave s'avvicina al porto, e gli schiavi balcanici si vedono i soleati di Creta. Il capitano si avvicina a te, ma non lo ti raggiunge, l'acorgi che si tratta dell'immortale messaggero di Zeus.

«Bravo Atene, ti sei comportato bene» ti dice Hermes, «molto meglio di quanto molti di noi aspettavano. Ma bada, qui a Creta prevalgono ancora forze oscure ed antiche, e noi dei dell'Olimpo potremmo non essere in grado di aiutarti. Dovrà badare a te stesso, e ricorda che le cose non saranno così semplici come sul continente. Stai attento». In un attimo il dio svanisce.

Vai al 38.

2  
Il capitano sta parlando con il comandante delle guardie cretesi, un omone dall'armatura splendente e con un elmo che gli copre il volto. «Sette giovani e sette ragazzi» dice il capitano, «in base al vostro accordo con i greci. Ma Atene geme per quest'oppressione e la popolazione di qui è di giorno in giorno sempre più instabile».

La guardia alza le spalle: «E allora?»

«Se l'isola perde il trono non avrete più tributi e avrete anche perso un prezioso alleato sul continente...»

«Se il tributo cessa» risponde la guardia, accigliata sotto il pesante elmo, «allora verranno molte navi dalle

ve e nero come corva, e ci sarà distruzione e saccheggio. Ma chi è costui?»

«Il Vecco, figlio di re Egeo. Viene con un messaggio del padre».

«E l'altro figlio di Egeo, che il vecchio è capace scovarne sempre fuori uno nuovo! Bene, prenderemo anche questo».

Schiocca e data in direzione di due guardie, gridando «Voi, prendetelo!»

Cosa fai, ti segui (a. 271) oppure cerchi di scappare (a. 476)?

3

Li trascino nel tempo, presso l'altare sta il Gran Sacerdote, mentre i resti del corteo e attorno al bordo del pozzo.

«Oh Demetra» dice il Sacerdote «ecco ti il sacrificio secondo il tuo rito. Accetta questo sangue da te nostra mani».

A ora le guardie ti scaraventano nel pozzo profondo al centro del tempio e tu ti schianti, privo d'armi, su suolo trenta metri più sotto.

Continua al 5.

4

Vedi due servi che combattono nel corridoio. Su le prime scene stanno in guardia minacciandosi con le armi, ma poi il più piccolo dei due con un balzo tra senza a terra l'avversario. Come stai per intervenire senti un acuto dolore alla schiena: qualcuno ti ha pugnalato! Cadi a terra e le ultime parole che senti sono quelle di Polistrato, che ti dice «Sciocco credulone!»

Se Zeus ti può salvare, vai al 51.

5

Procedi a tentoni sul fondo del pozzo, finché trovi che è entrata al labirinto e nasconde sotto una pietra il pavimento. La sollevi e vedi una rampa di scalette e ben costruite, che portano lontano. Circospetti come un cacciatore che segue la sua preda nell'oscurità del crepuscolo, ma pieno di gioia nel cuore per aver finalmente raggiunto lo scopo della tua ricerca, rimoltri nel labirinto.

Se hai una lampada vai al 260

Se hai soltanto una torcia, vai al 115

Se non hai nulla, vai al 399.



6

Lasci la sala e ti rechi con Tasia nei giardini. La senti cantare sui cipressi e l'aria notturna ti rinfresca dopo il calore della danza. Ti siedi con Tasia dietro un cespuglio, su una bassa panchina di marmo.

«A cosa stai pensando?» le chiedi dopo un po'.

Tasia sorride «Penso a mia madre. Sai, lei pasce le pecore giù a sud e talmente devota al suo modo di vivere che la chiamano 'pecorella'. Ed io adesso sto qui con il figlio di un re».

«Non c'è niente di speciale ad essere figlio d'un re».

«Certo. Però mia madre penserebbe il contrario. Lei

venera i te quasi quanto gli Dei. Era quasi in esta quando ha saputo che ero stata sceta per diventare sacerdotessa qui». Improvvisamente Iasia e come colpita da un pensiero «Potrei farte visita domani. Verresti?» Ne sarebbe tremendamente eccitata».

Accenni ad una risposta d'approvazione, mentre Iasia s'insinua alta nel cielo. Più tardi, molto più tardi andate a dormire.

Continua al 133.

7

Lascia la stanza e chiedi ad una schiava, che sta passando con un vaso, la via per il labirinto. La schiava è sorpresa, ma ti dà l'informazione. Attraverso i corridoi vuoti riesci, appena appena a sentire in lontananza le musiche della festa, e finalmente giungi al tempio. De un'occhiate attorno all'entrata c'è un pozzo al centro della sala, una guardia sola sta seduta sull'orlo, con le gambe a penzoloni sull'abisso. Cerchi di sorprendere (vai al 157), oppure cerchi di farla uscire dal tempio (vai al 269)?

8

Porgi a Minossa le lettere di Egeo, ma egli le scosta dicendoti «Più tardi, Alceo, più tardi. C'è un giusto tempo per ogni cosa». Prendi 2 punti di INAMIA, per aver dimenticato le usanze dei tuoi antenati e vai al 433.

9

L'Amazzone accetta la tua resa e, togliendoti le armi ti spinge verso la porta.

Vai al 181.

Ti scusi con Andra e ti dirige verso la porta.

«Ma se ti conosco a malapena» sta dicendo Psyche a Mistros. Intanto Polerate sbucca da chissà dove e ti

«Vaccala via. «An, Alceo! Forse vuoi esercitarti un po' nel pugilato».

«Forse. Perché?»

«Era vado in palestra mi trovera...». Poi Polerate fa un cenno ad una guardia «Ih tu! Porta i miei complimenti a Bolors. Mi trovera in palestra». La guardia sa che, mentre Polerate se ne va via, dicendoti «Bene, tu vedrò laggiù allora?»

Finalmente puoi andare da Psyche che immediatamente ti si butta al collo con un «Oh caro Alceo» e ti trascina, stupito e un po' azzardato, nel corridoio.

«Ma, non capisco...»

Psyche ti libera dall'abbraccio, si rimette in ordine e ti dice «Ma sei proprio ottuso. Mi hai appena salutata da Mistros». Al pronunciare questo nome, mi

ta col volto una maschera tragica.

«Oh tutto qui?». «Credevo che Afrodite mi stesse sorridendo» esclami.

«Guarda l'essenza e, non la superficie. Potrebbe salirti da la sensura Andra». Detto questo, Psyche se ne va, con un sorriso, nella sua stanza.

Era puoi andare al tempio da Opros e Noa (al 520), puoi far visita a Lactris (al 420), puoi raggiungere Polerate in palestra (al 340), o, infine, puoi tornare a la tua stanza ed aspettare (al 240).

11

«Era previsto questo?» le chiedi.

«Questo cosa?» ti chiede. La sia che si è procurata un sacco pieno di frutta e una borsa di noci dalle caccine

e te le ha caricate in spalla mentre avete iniziato l'ascesa della collina.

«La nomina di Opris e Noa».

«No, non credo. Noa e...» Taisa fa un gesto con entrambe le mani quasi a cercare la parola, poi rinuncia. «Beh, Noa è la persona giusta. Per quel che ti guardi Opris, credo che la cosa abbia sorpreso un po'. Ho modi un po' troppo da camerino, credo che qualcuno abbia manovrato in suo favore...»

«Sembra che potru ch'ederg'elo tu stessa».

«Cosa vuoi dire?»

«Guarda, là» Opris e Noa sono seduti poco avanti, e vi aspettano.

Continua al 379.

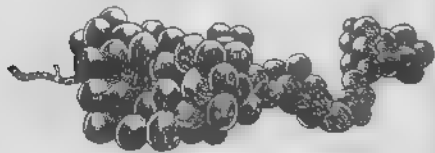
12

«Non sono eretico» grida. «Non hai commesso alcun crimine, se non l'essere stato dalla parte di Minosse. Lascia oggi stesso. Crete, per sei pre, e a v'era». Cosa tua gran sorpresa! Pol crete e d'acconto e si allentano. Cosa fa crete, cerchi la principessa Arianna? 462 cerchi d'ottenere l'appoggio del e guardate ai 62,»

13

La guardia ti riconosce e bizza all'attacco.

Continua al 214.



14

«Boloris» Cerchi di ridere, ma questo ti provoca troppo dolore. A lora cerchi di alzarti, ma non puoi. «Tu sei quello di cui tutti parlano...»

«Stai fermo!»

ma che nessuno ha mai visto!»

«Tutto che sia tutta un'esagerazione. Attento, ti farà male per qualche attimo».

Li estrae rapidamente e abilmente le frecce dalle spalle e ti lascia lì feriti con una striscia di tessuto al tuo fianco una brutta ferita» commenta Boloris «ma so che è vera. Ameno fino a che intanto».

«Ma chi sei? Perché fai questo?»

Sorride e ti dice: «Sì, chiamala solidarietà verso un compagno escluso».

Si dirige verso una cassa e ci va dentro. «Tutto».

«Vedi già visto come i cortei si dividono in due da una parte i nativi e, Crete, la'altra i Traci di Pancreone. E bene e sono preso proprio nel mezzo. Crete non ha fiducia in me perché sono straniero, i Traci mi disprezzano perché sono nato più a sud di loro».

«E tu cosa sei?»

«Un semplice Atenese, più o meno come te. Loro, per questo, può esserti d'aiuto». Ti porge una piccola lampada. «Ho trovato questo nel laboratorio di Dedalo» aggiunge Boloris «non è certo una delle sue invenzioni più ingegnose, ma è piccola abbastanza da poterla nascondere sotto i vestiti e illuminarla sé, va bene a muovere questa levetta qui. Potrebbe anche rovesciare una situazione sfavorevole a tuo vantaggio». E questo, rifletti cupamente mentre ritorni nella tua stanza, ciò di cui hai più bisogno. Sottrai 10 punti da





tuo valore di RESISTENZA a causa della ferita, che inoltre riduce di 1 punto la tua POT. V/A fino alla fine di questo libro

Continua al 213.

15

Continui a camminare. Ora il passaggio si sta bruscamente a destra e tu lo segui, quasi ipnotizzato. Con una sensazione di sorpresa distaccata e divertita noti che il corridoio ha cominciato a flettersi e ingigantirsi come la traccia d'un uomo avvelenato. Cerchi d'appoggiarti al muro che va su e giù come un'onda, epurare sprofondi dentro fino a gemiti. Piano piano cerchi di tirarti fuori ma il muro trattiene il braccio finché non riesci a bazar via con un lieve tonfo. Poi senti un leggero ronzio, ti giri e vedi uno sciame di vampe abissali blu che svolazzano verso di te, e circondano per un istante prima di scomparire nuovamente nel passaggio. In lontananza suona una campana, e tu ti lasci cadere contro una parete per poter meglio gustare quella dolce, dolcissima musica che ormai riempie l'aria e ti avvolge mentre sprofondi in un confortevole, eterno sonno.



Qui vedi attrescata sulle pareti, immagine di Frack che compie una delle sue fatene minori: afferra un toro inviato da Poseidone a Minosse per un sacrificio, e che invece Minosse riceve come segno del suo potere. Ne le sue mani l'orco stringe i corni acuminati e ne costringe l'animale fu sopra le sue spalle, possente fiero di sé così strala verso Atena e la piana di Maratona, a compiere la sua settima fatica. Ora puoi andare a sud (ai 475) ad ovest (a 220) o est (al 343) oppure a nord (al 219).

Arrivi al tempio ma non c'è nessuno: esciuse due guardie accanto a pozzo nel mezzo della sala. Puoi recarti alla palestra (al 340), o ritornare nella tua stanza (al 240).

L'Amazzone nota l'armueto d'oro che porti al polso, e il suo volto diventa violento. Puntandoti contro la lancia, ti grida: «L'hai uccisa, una regina del re Amazzoni, perché l'essenza ti consegnerei l'armueto sacro di Hera?», vendetta dei re Amazzoni è terribile! Detto questo, ti sfoglia addosso: «Vieni ora sei FERITO e devi combattere contro l'eroe! L'Amazzone, la Poliniza 6 e PROTEZIONE 13 la lancia inoltre la da il punto in più di POLINIZA. Non puoi ritirarti e arrenderti.

Se riesci a FERIRLA GRAVEMENTE, vai a 146.

Se muori e sei salvato da Zeus, vai al 54.

«Vedi dietro che voleva parlare con me», gridò. Dipis borborra alto. Vieni sedici qua. Cosa sai, tu di Minosse? Nella Capisco. Bene, se vuoi capire i reati loro conoscere il passato perché è a chiave e tutte. Vedrai, dunque Minosse lo chiamano l'«orso», e a ragione. È grosso, non ce ne era anche pericoloso. Lo vidi già visto da te, del resto. Ma tu non sai che era arrivato a buidire i suo stesso frate o, Ralf, morte, perché sentiva che così faceva a cosa più giusta per Creta. Ora circa trenta estati or sono, Minosse fece qualcosa di molto insensato per un uomo così istato. Poseidone gli inviò dai mari un toro per un sacrificio. Ma, contro ogni assennatezza ed anche contro il mio parere - egli lo tenne e non lo sacrificò. Per punirlo, Poseidone gli scagliò una maledizione. Cosicché, ogni volta che giaceva con sua moglie Pasitea, egli non faceva scaturire da sé altro che serpenti e scorpioni. Così Procris creò una donna artificia e sua figlia Minosse poteva scaricare tutte le sue immonde bestie».

«Chi è questa Procris?»

«La moglie di Ceta», risponde Dipis frettolosamente. «Aurora, li dei del mattino, fece in modo che Procris morisse decisa dalla stessa lancia che Minosse aveva tirato come ricompensa. Ma questa è un'altra storia, un episodio inglorioso nella nostra ingloriosa storia, ma una volta tanto, un episodio per cui noi stessi non dobbiamo provare particolare vergogna. Ma non è finita qui. Gli dei decretarono che Pasitea dovesse innamorarsi del toro. Dedalo fece in modo che la passione della donna potesse sfogarsi, e così le concesse il toro di Minosse, quel che tu chiami il Minotaur, ma in realtà non gli è stato dato alcun nome. Mi

nosce ebbe quattro figli. Cisteo, il più vecchio, fu ucciso da suo stesso figlio, come voleva la profezia. Graeco morì affogato in un lago pieno di miele di quelli che si usano per imbalsamare i morti. Androgeo fu svennato da un toro di Maratona. Cremitone l'hai visto come è ridotto ora, ma prima di giudicarlo, ricordati di quel che è accaduto alla sua famiglia. Non per scusarlo, solo per spiegare le cose».

«E cosa ne è di Pasife?»

Dipris getta un boccone di carne ai suoi draghi, che s'azzuffano per afferrarlo e divorarlo avidamente «il morto».

Te ne vai (al 526), oppure fai ancora delle dimande. Dipris (vai al 531)?

## 20

Perseo è ritratto mentre sta scendendo alla dimora delle sorelle Graie, e mentre atterra il loro unico cinto. Pieno di disgusto alla vista di queste tre creature, Perseo chiede loro la via per la dimora delle ninfe, che possiedono quel poter che egli deve guadagnarsi per uccidere la Medusa. Resti in ammirazione per il coraggio e la bravura di quest'eroe. Ora puoi andare a nord (al 338), a sud (al 225) o ad ovest (al 273).

## 21

Ti precipiti al palazzo e vai diritto verso l'alloggio di Arianna. Senza fermarti, irrompi nella sua stanza ma con tuo gran disappunto, non trovi la fanciulla. Potresti aspettare che ritorni, ma poi decidi che è venuto il momento d'agire. Non puoi sapere dove trovarla e nessuno sa darti dove sia andata. Finalmente incontri Opris, che crede d'aver visto Arianna già al porto.

Ti rechi al porto al 280, oppure cerchi di convincere Opris ad unirti alla tua causa (vai al 435)?

## 22

Mostri ad Opris l'anello di Minosse: «Prima di morire Minosse mi ha dato quest'anello e la sua benedizione. Ora sono io il vero re di Creta!»

Sostituire un dranno con un ragazzo in erba? No grazie! Detto questo Opris si volta per andarsene. Così fai, o colpisci (vai al 484), oppure te ne vai anche tu (al 116)?

## 23

Prima che tu possa raggiungere l'oggetto, Minosse ti sorprende e ti lancia una pietra. Balzi in piedi e la pietra manca per un niente la gamba destra. Da l'apertura del cinto. Lui guarda bazzano giù nel labirinto e ti dice: «Conti che non puoi combattere contro entrambi». Puoi arrenderti (vai al 254), oppure fuggir via nel labirinto (al 488).

## 24

Riesci a satar giù nel corridoio e ad alzarci in piedi. Prendi una torcia dal muro e procedi verso sinistra. Ma ecco che verso di te viene un'altra guardia. Torri il fiato lungo il corridoio (al 390), attacchi la guardia (vai al 336), oppure da momento che non si tratta della stessa guardia che vigilava prima, cerchi di farlo gnorri e continuare il tuo cammino (al 445)?



«Va bene così, Minosse» dichiarò. «Ora conducimi fuori da questo luogo infernale».

Minosse fa un cenno d'assenso e si allontina da te. S'inoltra nell'oscurità del labirinto e tu lo segui in silenzio. Di tanto in tanto il re mormora qualcosa tra sé, ma non riesci a percepire le parole. Dopo un po' si gira e ti dice: «Aspetta qui!».

Ti rifiuti di aspettare e insisti nel seguirlo (vai al 362) oppure lo segui a distanza (a. 102), oppure, intine, aspetti (vai all'82)?

La terra non produce frutti, il raccolto avvizzisce, la carestia affligge la popolazione, ma Demetra non salverà. Ora vedi Iride, la dea dell'arcobaleno, munda, sulla terra a persuadere Demetra affinché si pacifichi. La dea non saqueterà a meno che suo figlio non sia restituito. Ammirato per l'abilità del pittore, come non può andare d'estate a. 230, o a sud (al 347).

Trov qualche apripiù sul muro e riesci a raggiungere la finestra. Ora sei in una piccola stanza: un donna robusto sta seduto su un letto, con una lancia in mano. Come balzi sul pavimento, la donna alza lo sguardo, visibilmente sorpresa. Puoi fuggire di nuovo dalla finestra da cui sei entrato (al 527), correre verso la porta (al 187), puoi combattere (vai al 392) oppure cercare di parlarle (vai al 486).

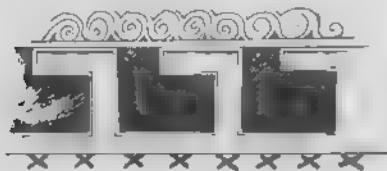
Se, mentre avanzavi nel labirinto, hai svolto una matassa di filo, vai al 257.

Altrimenti vai al 131.



Cerchi di consolare Psyche, consapevole che devi parlarle anche se poco importa cosa le dici. Ah! Fine: la ragazza smette di tremare e si lascia andare ad un pianto liberatorio. E a te? Stretta mentre, non visto, fa un cenno a Opiris e Noa che si sono messi a modo da coprire la vostra uscita. Allora entrambi uscite la sala del trono. Nessuno sembra avervi notato.

Continua al 112.



Quella è un affresco raffigurante un ciclo notturno, creato drammaticamente da un fulmine. Ora puoi andare a sinistra (al 178) o a destra (al 222), avanti o indietro (al 374) o giù in un pozzo da cui si diparte un passaggio (al 250).

Non ti sorge il dubbio, Atreo, che forse non avrai tempo per rubare l'occhio al Ciclope? Perché mai vengono in mente imprese che ti costringerebbero a viaggiare fino a terre che stanno al di là dei soli? O la tua meta per rubacchiare l'unico occhio di quelle vecchie, che di occhi e denti ne hanno uno solo? Non ti basta forse il compito che ti attende? Ti credi forse un dio? Prendi 2 punti di INI AMIA e continua al 501.

Non ti fidi di Policrate e decidi di seguirlo. Infatti invece di tornare alla sua stanza, o di comportarsi come faccendoso, si dirige subito dalle guardie e da loro ordina di ucciderti. Ti rendi conto che non puoi rimanere a Creta e corri via dal palazzo, al 116.

Non puoi venire alcun aiuto e come se gli dei t'avessero dimenticato.

Vai al 244.

Devi combattere contro le due guardie e Policrate. Policrate ha POTENZA 7 e PROTEZIONI 2, le guardie hanno POTENZA 5 e PROTEZIONI 10.

Se ti arrendi o ti ritiri, vai al 163.

Se riesci a UCCIDERE GRAVEMENTE i tuoi avversari, vai al 243.

Se muori o vieni salvato da Zeus, vai al 104.

Trasali, ma non hai certo il tempo di annoiarti: giungono due guardie e ti afferrano per portarti alla camera. Non hai con te né armi né armatura.

Continua al 174.

L'aria è tersa e rinfrescante, e ti fermi per un istante a respirare a pieni polmoni. Finalmente sei riuscito a fuggire dal labirinto, ma devi ancora trovare il modo di scappare da Creta. Cosa fai, vai verso il porto (al 116), o ti metti a cercare Arianna (a. 216)?

I rumori della festa e i chiacchierio riprendono nuovamente. Minosse abbassa la voce e si mette a parlare con Policrate. Tu mangi ancora un po' mentre il gruppo comincia a sciogliersi. Ti guardi attorno, un po' spaesato.

«Ricordi, a va per la tua stanza?» ti chiede Laisa.

«Sì, credo di sì».

«Bene». Laisa indugia per un istante, poi se ne va. Si avvicina Diptis con un bastone. «Potrei parlarti stasera, se hai tempo? Sto nel corridoio a sud». Dietro questo se ne va anche lei. La sua avvicinano anche Opris e Lactris, a passo lento, con una disinvoltura troppo affettata per sembrare vera, come due Ermeti intinti pronti a rubar le mandrie del dio.

«Ah, Alteo...» inizia Opris, «questa sera ci riunimmo per fare una...» e Lactris conclude il discorso dell'amico facendo con la mano destra l'eloquente gesto di bere.

«...unisciti a noi, Alteo» conclude Opris, un po' impacciato. «Al corridoio sud!»

«Sei nuovo di qui?» s'insinua malamente una fanciulla. «Io mi chiamo Psyche». Opris solleva un sopracciglio, e Lactris gli risponde con un sorrisetto ironico. Un'altra ragazza, piuttosto alta, s'intromette di prepotenza, con l'evidente intenzione di portarti lontano dal gruppo. Opris e Lactris sembrano averla riconosciuta, e se ne vanno via con Psyche. Opris si volta e ti stringe l'occhio.

«Sei proprio come tuo fratello!» ti dice la nuova arrivata. «Io sono Andra». Così inizia una strana conversazione: mentre lei parla tu la studi, e noti che le sue sopracciglia vanno continuamente su e giù, e che stringe gli occhi,, apparentemente senza alcuna malizia. For-

se intende darsi un tono e vettuolo, o più probabilmente si tratta di un moro involontario, fatto sta che, come noterai qua e là più tardi, è quasi come guardare uno degli automi di Dedalo a cui sia saltata una molla. È solo quando s'iniziano i preparativi per le danze che riesci finalmente ad andartene via e a tornare alla tua stanza (al 371).



Se hai letto *In viaggio verso Crete*, il primo libro della serie «Grecia antica», dovrai considerare questo libro come una continuazione di quella avventura. Vai dunque al 467 per entrare in azione!

Se invece non hai letto il primo libro, devi scegliere un dio o una dea che ti protegga.

- Se scegli Afrodite, dea dell'amore, vai al 348.
- Se scegli Apollo, dio della profezia, vai al 197.
- Se scegli Ares, dio della guerra, vai al 521.
- Se scegli Atena, dea della saggezza, vai al 459.
- Se scegli Era, regina degli dei, vai al 404.
- Se scegli Poseidone, dio dei mari, vai al 255.

Qui, gli affreschi, raffigurano dei cerimoniali di corte in cui il re asperge dell'acqua sa suoi sudditi l'arme sfera inizia a diventare un po' oppressiva e un sen- stacco Sul terreno di fronte a te c'è un pergamena forse è la mappa del labirinto. Ti pieghi, a raccogliere il documento (vai al 335) Oppure cerchi di non pro- stimare la missione e ti continuate verso ovest (al 342), sud (al 385), o est (al 466)?

Mentre cerchi di sottrarti al combattimento, inciampi e cadi pesantemente sulla schiena.

Continua al 327.

Lactris sbucca dalla sua stanza e ti lancia un saluto «Salve Alteo!»

«Posso entrare?» gli chiedi.

«Certo». La stanza di Lactris è tutta arredata da scaffali pieni di statuine di bronzo. Ne prendi una in mano per dare un'occhiata si tratta di una raffigurazione di un cigno pronto a spiccare il volo.

«È stupendab!»

Lactris solleva lo sguardo «Sì, è venuta bene»

«Le fai tu?»

«Ne tempo libero... credo che ne avro molto».

Lactris sta intagliando con un'arma una statuina e tiene la mano appoggiata alla fronte per lo stupore. Si tratta di una statuina di argilla coperta di cera. Sulla cintura non è ancora modellata, sopra ha già preso una certa forma, anche se per ora non molto lusinghiera.

«Certo, si tratta di te» ti dice Lactris, «penso che la renderò questo pomeriggio, se riuscirò a finire il modello. Naturalmente potrei farne il ritratto di Opris e chiamarlo "La vespa nel vaso di miele"». Poi prende un'altra arma e inizia a dar rilievo ai capelli del modello, facendo finta di essere tutto preso dal suo lavoro. «Ma sai, resti a guardare (vai al 203), lasci la stanza per andare alla palestra (al 340), oppure a tempo (al 17) oppure infine nella tua stanza (al 240),»

Senza farti vedere sgusci all'interno del magazzino e lo trovi pieno di meloni, ammucchiati a ridosso dei pareti. Hai molta fame, perciò prendi uno dei meloni e il macchio frana rovinosamente con i meloni che si sparpagliano rotolando qua e là. Ma ecco che appare un certo numero di spade, egate assieme con la corda. Fuggi via, ma t'imbatti in un uomo robusto e dall'aria decisa. Cerchi di evitarlo e noti che sta brandendo un piccolo coltello seghettato.

«Chi tu?» grida, «mi pare che tu sia un po' troppo curioso». Cerchi qualcosa? Bene, hai trovato me!» dice con un ghigno poco rassicurante. La voce del suo che entra dalla porta socchiusa fa luccicare per un attimo la lama del coltello, abbagliandoti. Il tempo di prendere una decisione rapida: così, fai, cerchi di sfrecciare dalla porta prendendoti l'avversario di sorpresa (vai al 124), oppure cerchi di parargli per i fatti fuori da questo pasticcio (vai al 235)?

Molte persone sono entrate nel labirinto, ma poche ne sono uscite vive. Prendi il punto di INFAMIA e torna al 23.

Di fuori dell'altra guardia e ti precipiti a la finestra però è troppo alto per saltare. Pensi di raggiungere la trave della finestra di sotto: ti arrampiichi sul davanzale e cerchi con i piedi la finestra di sotto, mentre l'Alcaide e Polcrate si stanno avvicinando a te. Cosa fai? Ti scivoli giù per cercare di atterrare sul davanzale di sotto? (vai al 506), o cerchi di scendere fino a terra lungo la parete? (vai al 55)?

Forse Alcaide il Vendicatore ha bisogno di aiuto per prendere una decisione? Prendi 1 punto di INFAMIA e torna al 25'.

Qui, con un senso di orrore, vedi raffigurata una tremenda carneficina. I soldati di Creta arrivano alla bianca, marmorea Atene e la mettono a ferro e fuoco, portando gli uomini e le donne verso una morte sicura sulle spiagge di Creta, oppure verso un destino esilio dalla lontana patria. Un guerriero alza la sua spada per salutare il cielo, poiché Zeus ha concesso la vittoria e disperso il nemico. La punta della spada tocca un piccolo ornamento a forma di N scavato nella roccia? (vai Ora puoi andare a nord (al 230), a est (al 384) oppure a sud (al 90).

Se non conosci il nome della donna, vai al 486. Se credi di conoscerlo, puoi chiamarla per nome. (credi che sia Arianna (vai a 294), Carone (vai al 410), Lili duro (vai a 451). Lembra (vai al 221), oppure l'Alcaide (vai al 325)?





«Li condurrò fuori di qui, se mi risparmi e prometti lasciare questa terra per sempre» continua Minosse.  
«Queste sono le mie condizioni, e non ne accetterò altre»

La risposta di Minosse, poiché io ho conquistato il tuo trono».

A queste parole Minosse ride sonoramente: «Apisci la mia figlia e ti va via! Bene, prendila, ma lascia subito Creta».

Accetti la sua offerta, vai al **25**, oppure continui a reclamare il trono di Creta, vai al **322**, oppure infine gli rispondi che tenera, trono e figlia, vai al **148**.

Cremione ha **POTENZA 5** e **PROTEZIONE 13**, Minotro ha **POTENZA 4** e **PROTEZIONE 11**. Combatti dapprima contro Cremione. Ogni volta che vieni colpito sottrai 4 punti dalla tua **RESISTENZA**. Non puoi né arrenderti né ritirarti.

Se riesci a **FERIRE GRAVEMENTE** entrandi vai al **461**, dopo cinque turni, vi comunque al **167**.

Se, invece, perdi e muori Zeus non può intervenire per salvarti e la tua missione finisce qui.

Arrivi alla palestra proprio mentre Polcrate se ne sta andando, vai «Troppo tardi!» esclama. «Hai perso un'occasione. Adesso c'è una cosa importante che devo fare».

Continua al **240**.

Zeus ti guarisce e finalmente rinviene. Sembra che Polcrate sia andato via credendoti morto. Ti alzi e corri fuori dal palazzo, al **116**.

Con uno sguardo alle scene dipinte e vedi, raffigurato, il raggiato Perseo che sventra un tremendo mostro marino, sbucato dagli abissi e salva così Andromeda menata a la riva. Il sangue sgorga rosso cupo dalla ampia ferita sul fianco del mostro, mentre Perseo lo colpisce e gli toglie la vita da le membra ferite. La bella Andromeda sarà sua moglie e partirà per Serifo e la sua casa. Ora puoi andare a nord (al **259**), a est al **86**, a sud (al **430**) o ad ovest (al **466**).

Da questa parte non si scorge ombra di donna, allora corri verso il muro dall'altra parte, dove c'è una piccola fessura creata dal terremoto. Accucciandoti vedi di nuovo la donna in rosso taggare via, ma quando a chi mi lei non si volta. Ma ecco di nuovo un terremoto, e le pareti cominciano ad ondeggiare, pezzi di roccia cadono tutt'intorno e la fessura che poco prima era larga appena da passarci con fatica, ora è così ampia che due uomini ci passerebbero facilmente. Improvvisamente sopra di te il suolo si squarcia e un serpente abbagliante penetra nel labirinto e una nuova uscita, proprio di fronte a te! La raggiungi, ma prima che tu possa trascinarla fuori un altro scossone della terra fa crollare l'intero labirinto. Un masso enorme ti colpisce al braccio e cade a terra. L'altra pietra ti si schianta sulle spalle e ti schiaccia al suolo. Privo

d'aiuto, sei costretto a rimanere a terra, mentre le pareti e la volta precipitano in frantumi sopra di te per seppellirti in eterno. Le tue avventure, valoroso Alce, finiscono qui.

54

Prima che il colpo fatale possa raggiungerti, Zeus sa valore ti trasporta via e ti depone, guarito dalla ferita, sul tuo letto.

Continua al 125

55

Come sposti la mano lungo la finestra per cercare un appiglio più saldo, ecco che giunge Iastia che con uno spi-gione acuminato te la trafigge: un disperato ti porta la mano al petto, con lo spi-gione ancora infisso.

Continua al 506

56

La via qui è cosparsa di pietre cadute dalla volta. Devi evitare di essere colpito mortalmente. Puoi andare a nord al 466, o a sud al 198.

57

Bandisci questi cattivi pensieri dalla tua mente! Prendi il punto di INFAMIA e torna al 37.

58

Cadi esanime sulle ginocchia, mentre la tua avversaria fa ruotare brevemente la spada e te la pianta nel collo. Qui terminano le tue avventure.



«Sono venuto qui con dei messaggi da parte di Igea in zi facendoti forte di quel nome, «partitroppo son andati inspiegabilmente perduti e arante la traversata. Poi rifatti che se tu fossi al posto di Minosse non crederesti a queste parole. Intanto Minosse non t'aspetta e ordina che tu sia condotto immediatamente in prigione, al 244.

Con te come rifatti «E i tuoi amici? Il tiranno nella morte» e gli altri non uscirà di Minosse ne co. Ponetele cadute in terra. Prendi 3 punti di Ana MII per aver ucciso un uomo indifeso.

Se prima di entrare nel labirinto eri stato ingiustamente, vai al 510

Altrimenti vai al 481.

Polerote è ancora assieme a lei, guardale indispettito più che mai.

«Ho sentito che hai arrestato Diptis e Cratagoride, e anche altri. Anche il tuo amico Eetris è nei guai. Speravo che Polerote mettesse le cose in chiaro con me, sembra che tu sia intervenuto in qualche faccenda. Per la prima volta i suoi modi si fanno meno umiliati. «Che interesse hai verso questi traditori?»

«I senti sprotonare: «Voglio che stiano tranquilli». «Oh, tutto qui?»

«Ti prego, Policrate» insisti

«E va bene». Polerote ti conduce in una sparte «Bene» sei sorpreso più che mai «Cosa c'è sotto?» «Devi uccidere Cremitone» bisbiglia Polerote

Continua al 376.

Andando verso l'alloggio dei e guardale sei distratto da una gran confusione. Decidi di andare a vedere di cosa si tratta, (al 4).



«Vomito, con i capelli mossi da un vento irreal, perche fino alla dimora di Zeus, la patria degli dei. Dalla sua tunica estrae una piccola verga cava e ci, nando dentro una brace ardente, egli va e portare la sua fiamma, dono degli dei, alla mortale stirpe degli uomini. La scena sembra svolgersi sotto i tuoi occhi, e la maestria dell'ignoto artista. Ora vai a nord al 96 o a sud al 331), o ad ovest (al 517)»

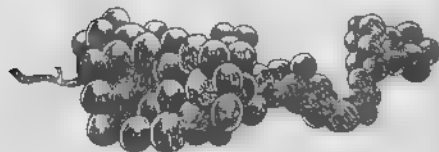
Se ti puoi e piano piano ti addormenti, durante la notte ti svegli parecchie volte e sei tutto sudato, ma finalmente giunge il mattino. Una guardia entra nella stanza e ti conduce alla sala del trono, dove sta ad aspettarti Minosse.

«Ah! Vedo, giovane impetuoso, forse sarebbe stato meglio per te se non fossi mai venuto a Creta, anzi meglio per noi due. Tu hai distrutto quel meraviglioso labirinto, architetto e costruito per me da Dedalo. E gli avrà la sua vendetta su di te, ma anche su di me persino dopo la morte». Minosse, detto questo, rice il cuore, ma tu sei troppo agitato e impaurito per rispondere.

Al un segnale del re due guardie svaniscono attraverso la capace porta. Un attimo dopo ritornano portando quella che sembra essere una pesante bara. Ador ti rendi conto delle parole di Minosse: deve trattarsi di una delle terribili macchine di tortura inventate. Dall'alto la sala funge da osservatorio per la tortura (v. 304) oppure prigionieri del tempo affinché liberino da quell'incubo (vai al 536)?

65

Segui il re fiduciario che conosce bene le vie del labirinto, proprio come i marinai hanno fiducia nel timoniere che conduce con sicurezza la nave in porto. Arrivano prima da un lato, poi da l'altro per evitare gli invisibili che si celano sotto la calma superficie del mare. E proprio così Minosse ti guida attraverso il labirinto, e ad ogni incrocio prende sempre più confidenza con il percorso, finché entrambi riemergete ancora una volta all'accecante luce del sole. «Ora che ti ho condotto fuori devi abbandonare l'isola», decreta il re. «Ti fermi un istante e stai per parlare, tutto quel che riesci a pronunciare è una parola: «Minosse». Allora ti allontanai dal re, andando a 116.



66

Entra a destra in un lungo e buio passaggio, quasi del tutto integro e non sconvolto dal terremoto. Poi arrivi a un punto in cui il labirinto inizia a serpeggiare senza darti la possibilità di scegliere una direzione, ma alla fine giungi in una zona un po' più illuminata grazie al bagliore improvvisamente sei abbagliato dalla luce del sole. Sei tornato nel mondo! Per un istante sei troppo sconvolto per avere reazioni, ma poi ti precipiti all'esterno, al 36.

67

Il labirinto è immerso nell'oscurità, e riesci a malapena a scorgere dei frammenti di dipinti sul muro. Per un po' segui questo affresco, senza però riuscire a capire che cosa rappresenti. Prendi una penatà di -2 ca. 2015/16 e 2 di PROTEZIONE a causa del buio. Il corridoio si biforca: puoi andare a sinistra al 316) o a destra (al 30).





Che le pareti sono ricorte su entrambi i lati da centinaia e centinaia di teschi di toro i Cretesi che tanto riveriscono il toro, sembrano adorare in paradosso anche la sua carcassa. Le meraviglie e i costumi degli stranieri ma a meraviglia presto scompaiono perché il labirinto è un chiaro segno che ti sta occupando. Gli dimmi del Minotauro. Ora puoi voltarti a ovest al 90, a nord-est al 220 o a sud (al 128).

Qui è dipinto un cervo dalle corni d'oro e dagli zoccoli ardenti come la brace che picchiano l'aria e sono come piccole tempeste. In sabbia. Dietro ad esso Liza e i suoi possenti polmoni, che ansano nello sforzo prolungato di rincorrere l'animale: scocchia una freccia nel tentativo di avere a meglio su cervo e di compiere così la sua terza fatica. Ora puoi proseguire a sud (a 249), a nord (al 276) oppure ad est (al 492).

Il passaggio è lunghissimo e non riesci a vederne la fine. Il labirinto sotto terra è tremolante e i rumori nel tuo cuore ti costringe a fermarti, ma ti rassicura e ti spinge a fare un'altra mossa. Ma quando ti fermi il cammino si sottrae nuovamente. Prima molto, poi sempre più forte dei passi nel labirinto. Si fa sempre più vicino, finché credi che siano ormai accanto a te. Invece il rumore si smorza gradatamente. Attendi un istante, ma i passi non ritornano. La tua vista si offusca e ti giri su te stesso (al 94). Oppure continui a camminare (al 169).

Taisia ti guarda fissamente: i suoi occhi sono irresistibili come le trappole. «Una cacciatrice «Alteo» sussurra, «devo dirti qua cosa. Ti ricordi il mio nomignolo?»

Se lo ricordi, vai al **295**

Altrimenti vai al **341**.

Taisia ti afferra furiosamente per un braccio e ti trascina fuori. «L'capanno. Sua madre ti urla qualcosa ma non riesci a capire se si tratta di un insulto o di una minaccia.

«Ma che è successo?» le chiedi lungo la via di ritorno a Cnosso, quando si è un po' calmata.

«Oh... nulla. Mia madre ti disapprova perché vieni da Argo, tutto qua». Taisia arrossisce, mostrando evidentemente di non volerne parlare più.

Se Apollo è il tuo protettore, vai al **161**.

Altrimenti vai al **471**.

Che intenzioni ha, Alteo? Forse vuoi suonare la campana per attirare l'attenzione del Minotauro, o per mentare il trapiasso di tutti i tuoi compagni? Fare e sarebbe da sciocchi, devi essere strategico, forte e rapido, se vuoi sopravvivere a questa terribile prova. Perdi i punti di ONORE e vai al **501**.

Il re fugge rapidamente salendo per una scala che è stata calata dall'alto. Prima che tu possa raggiungerlo la scala viene ritirata, e così rimani nel labirinto.

Dopo un po' di tempo i rumori che vengono da tempo sopra di te svaniscono, perciò decidi che la cosa più saggia è tentare di salire fin su. Le pareti del labirinto sono scivolose ma alla fine riesci a risalire fino alla sala del trionfo: dentro non c'è nessuno. Cosa fai? Vai alla ricerca di Minosse (al **495**), o di Arianna (al **216**), oppure cerchi di andare via da Creta subito (vai al **116**)?

Polcrate impugna la verga e proclama: «Alteo, con questo simbolo di giustizia ne le mie mani ti condanno a morte». Poi senti un colpo tremendo, mentre ti colpiscono a collo. Cadi sulle ginocchia, mentre l'altra guardia s'appresta a tagliar via la tua testa dal collo. Ma nemmeno Zeus può salvarti: termina qui la tua avventura.

Mentre scendi le scale incroci due guardie che stanno vendendo, seguite a breve distanza da Polcrate. Egli ti afferra per un braccio e ti fa girare su te stesso: «Cosa ti conta, in quest'ala del palazzo?» Gli o dici (vai al **426**) oppure inventi una storia (vai al **450**), oppure ti ne scappi via e corri nella tua stanza (al **185**)?

Qui vedi dipinta la dea Demetra e sua figlia Persefone che vagano per i campi coperti di fiori. Mentre Demetra cammina, a terra stessa sembra fiorire come una gemma. Ora puoi continuare a nord (al **418**), a est (al **300**) oppure a sud (al **504**).

Arriva nella grande sala e prendi posto a lungo tavolo di quercia. Il pasto di noci, frutta e verdure cotte è sorprendentemente molto nutriente e sei subito sazio. Viene battuto il gong che sta all'estremità del tavolo e il suono echeggia per tutta la sala. I commensali cominciano a muoversi e anche Minosse si alza in piedi. I di anche tu (va al 408 oppure rimani seduto, (va al 330)?

Dall'altra parte del corridoio trovi una scala di corda che conduce ad una botola nel soffitto, e scopri anche una rampa di scale che invece porta verso il basso. Decidi di andare su (al 412 o giù a 187)?

Il viazzo è tranquillo. Cammini con circospezione lungo i freddi e vuoti corridoi fino alla sala di allenamento sotterranea, dove ti sta aspettando Crabia. La stanza è ampia e terra, il pavimento è molto sporco. Nel mezzo c'è uno strano e complicato marchingegno di legno con due manici verso l'esterno a guisa di corna di toro.



«Proverai a saltare su que lo» ordina Crabia. Fai un paio di piegamenti di riscaldamento, poi cerchi di saltare e di afferrare i manici. Alla fine ti riesce di fare un balzo, afferrare le finte corna, stare per un attimo in equilibrio e poi saltare per atterrare sul pavimento dall'altro lato della macchina.

«Biente male, ma si tratta di ginnastica, non di saltare il toro. Tenta questo adesso» tira due maniglie di legno fuori della macchina e torna al suo posto. Tenta nuovamente il salto, ma questa volta, mentre sta in equilibrio, la macchina comincia a dare degli scotelli e facendosi cadere a terra.

«Ah, s'ignorino!» grida Crabia, «credi forse che al toro tengi le testine ferme per te? Avanti di nuovo!» Questa volta ci metti più tempo, però alla fine ce la fai a saltare anche con quel movimento sussultorio della macchina. Alor Crabia tira altre due maniglie ti spiega che adesso la macchina si muoverà non solo avanti e indietro ma anche da sinistra a destra e viceversa. «Vai!»

Ti fanno male gambe e braccia, ma alla fine ci fai, anche se non far forza sulle corna, a non uscire con sostegno, ma semplicemente a toccarle leggermente per darti equilibrio ed essere pronto a balzar via appena la macchina comincia ad andare su e giù.

Crabia sembra soddisfatta. «Bene» ti dice, ma poi corregge. «Non tanto bene quanto tuo fratello, ma a farla!» La ringrazi, ma sei troppo a corto di tempo per fare qualcosa di sarcastico e fai per tornare nella tua stanza. «Aspetta!» senti gridare e ti giri incuriosito. Allora Crabia appunta un minuscolo toro d'argento sulla tua spalla. «Ecco sei a metà strada per diventare un buon saltatore di tori. Domani finiremo le sdures».

«Aggiungi 2 punti di RESISTENZA e prendi il punto di CAPORE. Ritorni esausto nella tua stanza e riesci a tornare un po'»

Continua al 337.

81

Se Afrodite è tua protettrice vai al 407.

Altrimenti vai al 21.

82

«Se un po' cominci a preoccuparti, Minosse non è ancora tornato, ma aspetti ancora nella speranza che ti abbia abbandonato. Alla fine devi ammettere che Minosse tornerà e, malincuole, ti inciterà a tornare. E questa volta non ha ne guai, ne fi...

Continua al 488.

83

«Ti minaccia di Arianna e solleva la spalla per dire, come un falcone che si libra a tonnellate prima di scendere e picchiata a strappare le interiora da una neppure impietrita dal terrore. Ma l'Amazzone si risenta a recuperare la sua anima e te la conficca proprio nello stomaco e nel cuore interiore».

«Fori all'istante. Nappure Zeus è in grado di salvarti».





Lactris se ne va Opris si ferma a parlare per un istante con Noi ed insieme escono per andare al tempio. I guardi ritornano per vedere se c'è Lactris ma la ragazza sembra non essere nei cantoni. Psiche che è pare nella peggiore condizione si avvicina a te «*«Di caro»* esordisci con un tono lamentoso, «sai che ti si tratta?»

«Credo di sì».

Lactris è un po' più forte. «Ma in quel momento scorge Andra che si avvicina con l'evidente intento di un altro colloquio a quattro occhi, il proposito dei meriti di tuo fratello e dei benefici che può arrecare una ventura l'amore Psiche ti fa l'occhiolino, ti dà un coppetto amichevole al braccio e se ne va. Con la coda dell'occhio riesci a vedere che Mistros la ferma. Per impedire ad Andra di dirti quanto lei adori il cento ateniese, le chiedi dove sia Taisia.

«È andata da sua madre molto presto questa mattina e risponde in tono giulivo, evidentemente pensa di conoscere il motivo di quella domanda «Non tornerò finché non saranno finite le feste» aggiunge.

Puo rimanere a parlare con Andra al 519, oppure finire qualche storia nel palazzo sul 10.

Con un rapido giro di pensiero ti rendi conto che non c'è da stupirti: un istago lo tiene il trono di Crete. Lascia Crete o vice versa al 116 oppure tornerai Minosse a sfidarlo (al 491)?

Il soffitto è sempre più basso, e devi pregarti, poi infine nocchiarti, quasi come un uomo che supplica gli dei

per implorare preta. Puoi proseguire a sud (al 338) ad ovest (al 52), oppure a nord (al 222).

Sul bordo, mentre Opris lancia la cima a terra. La barca viene portata dalla corrente nel mezzo della baia anche Opris non alza la vela. C'è una brezza leggera e questa sì che ormai dalla costa cretese, il sole risplende e getta l'incante sul mare così puoi distenderti e rilassarti. Sappi che l'ombra incide a tutto volto e come per un'oca vedi Opris che se seduto accanto a te.

«Come mai hai una barca, Opris?»

«Beh è una specie di rifugio. Quando le lotte intestine si fanno troppo pesanti posso venir qui e dimenticare tutto per un po'. I draghi di Dipsis, i bronzi di Lactris è tutto acqua e. Va comunque molto meglio ora che Pasife non è più tra noi».

«La moglie di Minosse? Che tipo è?»

«Non sono capace di parlar ma e dei morti» inizia a dire Opris, facendoti intendere di voler dire esattamente il contrario. «Ma era... beh, diciamo pure che s'era invaghita di un toro».

«Un vivo che fossero solo del tuo dierica malevole».

«No, è la verità nuda e cruda. Ma se le meritavi pienamente».

«Ah sì, e perché?»

«Per una vecchia storia di battaglia. L'eco perché Minosse s'è scelto un'ascia come simbolo».

«Davvero?»

Opris ti guarda sconsolato. «Ma no, è un gioco di parole. Non importa. Comunque, eri sempre al mio fianco e così con Lactris e gli altri quando eravamo giovani. «Tu con la testa» "Se non mangi il baklava non avrai neanche un po' di baklava", "I

niscila di fare l'altezzoso" se qualcuno contraddice Cremitone o Mikros. Queste cose succedevano. E così diventare la corte davvero meschina. La gente dice che a corte è troppo esangue ora che governano Minosse e gli eunuchi, ma si sono dimenticati di queste cose succedessero un tempo».

«Capisco» dice, ma in realtà non ha capito nulla. «Così, quando lo vedrai come siamo ora. I Minotri sono persona tosta, effeminata, non tosta, Mikros un attore pronto sempre a scrutare da che parte tira il vento, Cremitone un villano prepotente. Lehi, racconta che per anni quella donna se prodigava per metter l'uno contro l'altro. Non giudicarci troppo severamente».

Guarda Iasos con un'espressione assorta, per tutti i piedi, ma scivoli e cadi fuori bordo.

Se Posidone ti dà SEI AVORI VOI VAI al 145.  
Altrimenti vai al 465.



88

Minosse non cade ai tuoi piedi per supplicarti, sorride invece con aria sardonica «lo conosco la via per uscire da qui, tu invece no». Ride poi fremendo di terrore. Se tu accetti non riuscirai mai ad uscire da questa prigione!».

Se tu continui a combattere per uccidere Minosse vai al 308, oppure tratti con lui (vai a 48)?

89

Cominci a correre lungo il corridoio senza prestar attenzione ai dipinti lungo le pareti, ma ecco che il pavimento davanti si apre in una larga crepa. Dietro a te la roccia comincia a staccarsi dal soffitto e a precipitare. Scandotti l'unico via per tornare indietro. Non puoi più muoverti e ora il labirinto comincia a scuotersi. Il pavimento si crella, facendoti precipitare in una voragine più sotto. La roccia è d'oro sopra di te, impallidisci. Sei senza speranza, nemmeno Zeus può salvarti quaggiù.

90

Scendere con lui a camminare noti un pezzo o oggetto sul terreno: si tratta di un anello intagliato finemente a forma di testa di toro. Nel centro c'è uno zaffiro che risplende d'una dolce luce azzurra. Prendi l'anello (vai a 432). Oppure non ti fermi e continui a nord (vai a 46), a est (a 68), a sud (al 281) o ad ovest (al 347)?

91

Dopo un po' entra Opris. Dai suoi modi è chiaro che ha cattive notizie. «Ebbene?» gli chiedi.

«...actris e morto. E...», in gran parte e anche co-  
nostrato»

Prendi il punto di INFAMIA «Cosa dobbiamo fare?  
gli chiedi ancora.

«Prima di tutto dobbiamo pensare a Psyche. Tu vai  
Politearate. Vedi se puoi far qualcosa con lui. Non c'è  
una buona situazione per la povera Psyche».

Così fai, vai a Politearate per persuadere (al 301  
pure no (vai al 457)?

92

La guardia crede che tu sia morto e si precipita te-  
de tempie per raggiungere il suo capitano. Il divo  
alto a Zeus viene sulle tue labbra a ristorarti ed  
degli dei ti trasporta nella tua stanza (vai al 125,

93

Avere il regno di Creta risolverebbe tutti i tuoi pro-  
blemi, ma ti chiedi anche come mai Minosse ti  
un'offerta del genere. Alla fine però ti decidi a chia-  
rergli «Beh, dammi di più a questo proposito»

«Secondo la tradizione dovrai combattere contro  
Cremione alla mattina del giorno di festi. Durata  
quel mattino... insomma, può succedere di tutto».

«E se perdo?»

«Allora morirai. Ma non hai null'altro da fare che ac-  
cettare»

Aiuta un altro pensiero ti viene alla mente «Però  
dovremmo combattere»

«Perché ora verrai a pranzo con me e lo insulterai fin-  
ché sarà costretto a sfidarti a duello»

Continua al 208



Ora che la polvere si è depositata riesci a distinguere alcuni disegni sul muro. Con la mano tiri via la polvere e sotto le dita piano piano appare la figura di un essere pronto a scoccare la freccia. Spazzi via ancora un po' di polvere ed ecco che appare la preda: un cinghiale bianco come la neve. Allora ti metti a pulire l'impugnatura, ed è come se i tuoi stessi bracciai movessero e progessero una magnifica scena di caccia: prima dettigli e di color sottratti alla polvere l'arcere e il dio Apollo e accanto a lui sua sorella, la dea Artemide, prepara un giaciglio. Il cervo è ritratto sul pavimento, fuggire già avvertito dalla presenza dei cani che cantano attorno alle zampe. Improvvisamente la voce squarcia l'aria del labirinto. Ti giri e scorgi di Creta, Minosse in persona, accanto a te.

«Ateo, sciocco» ti dice, «credevi proprio che ti lasciassi scappare da Creta? Che ti lasciassi uccidere il Minotauro e andar via incolume? Certo che no». Si mette a ridere ma non è una risata caorosa e benevola. «Non. Tu hai rovinato il mio palazzo, hai ucciso i miei animali e ora devi morire!»

Devi combattere contro Minosse che ha POTENZA e PROTEZIONE. (Egli ha una spada POTENZA 2, PROTEZIONE 1). Non puoi ritirarti.

Se riesci a FERIRLO GRAVEMENTE vai al 88.

Se invece sei tu a essere FERITO GRAVEMENTE vai al 369.

«Ti saluto, Lembra» le rispondi cortesemente. «Bene, eri tu ho salvato la vita. Cosa posso fare per ora?»

sono venuto a parlare con Arianna».

Arianna è sotto la mia protezione. Minosse ha decretato che e la non debba parlare con alcun uomo. Però sei un amico dell'Amazzoni, e questa amicizia ti aiuterà dove invece nessun'arma potrebbe giovare. Vai con me». Detto questo l'Amazzone ti conduce oltre una tenda alla camera di Arianna.

Continua al 270.

Lo signore degli dei è raffigurato sulle pareti di questo abitato sempre più oscuro, mentre si trasforma in una cascata d'oro per poter far così visita a Daidalò imprigionata e senza speranza di fuggire dalle mura di pietra. Da quest'unione di un dio con un essere mortale nasce Perseo, per forza e astuzia secondo la profezia di Eracle tra tutti gli eroi. Puoi andare a nord (al 411), a sud (al 63) o ad ovest (al 136).

Se la uccidi Creonte mentre giace a terra privo di sensi (vai al 363, oppure lo lasci in vita (vai al 123).

Se servi la tua vicina essa inizia ad alzarsi in piedi e tu prontamente la imiti.

Continua al 408.

Il menzionato Elidaro » dice Arianna, chiara e sorprende. Allora le spieghi le circostanze del tuo incontro con Elidaro e di come lo salvasti dalla

morte. Quando hai finito il tuo racconto, Arianna mette a sedere sul bordo della veranda, lasciando pendolare le gambe come una ragazzina che sguaizzi con i piedi nell'acqua.

«Il lupo era il mio amante» ti spiega. «Quando mio padre lo seppe lo bandì, e più tardi, venimmo a sapere che era stato ucciso. Grazie perciò per averlo salvato. Fa una pausa e continua: «Hanno deciso di scartarti, nel labirinto, o sai. Non posso salvarti da questo, però prendi».

Li lancia qualcosa che scopri essere una marassiana sotto le, attoreggiata attorno ad un rochetto bronzo. «Lo offrii anche a Ieseo, ma non lo volle. Con questo potrai trovare l'uscita dal labirinto».

«Perché mi aiuti?» le chiedi.

«Voglio che tu esca sano e salvo da lì dentro».

Continua al 272.

100

Ti svesti e ti getti sul letto, esausto. Ora non si sente alcun rumore, se non que lo gentile dei gruli che trillano nei prati e di tanto in tanto, il grido di qualche uccello notturno. Scivoli, pacidamente tra le braccia di Morfeo.

Vai al 337.



101

Nell'angolo della cella c'è una piccola finestra, che lascia entrare un po' di confortevole luce. Ti alzi in piedi e ti avvicini alla finestra. È tardi, il sole ha già iniziato la sua discesa per apparire dietro le colline d'occidente. Guardi giù, ma non ti conto che sei a una ventina di metri dalla terra, troppo per tentare di saltare. Lontano scorgi dei uomini che stanno conducendo un mulo carico di citta. Gridare a tuo non servirebbe a nulla, si potrebbero fare due contadini contro il re e le sue guardie. Sospiri, perché a tua condizione ti appare ormai sempre più disperata. Tutto quel che puoi fare è sederti ed aspettare. Le ore, intanto, scorrono via.

Continua al 64.

102

Passano alcuni secondi e decidi di seguire Minosse a distanza. In quella poca luce puoi appena distinguere la sagoma barcollante, evidentemente soffre per le ferite che gli hai inferto. Già un angolo e, intanto che raggiungi il luogo in cui l'hai visto voltare, l'hai già perso di vista. Cosa fai, giri a sinistra (al 314) o a destra (al 422)?

103

Sei avvolto per l'improvviso tradimento di Laisa a guardi supplicanti con gli occhi ma nel suo duro viso non trovi alcuna espressione di pietà. La guardi a tua volta con una lunga, nera asta che termina con un ferro roso, mortifero punteruolo. Puoi pregare il tuo protettore perché t'aiuti (vai al 268), oppure stare ad aspettare quel che avverrà (vai al 75).

Zeus guarisce le tue ferite, pur tuttavia devi continuare a combattere contro i tuoi avversari.

Se riesci a **LIBERARLI GRAVEMENTE** vai al 243.  
Se ti arrendi, i cerchi di ritirarti, vai al 163.



Improvvisamente senti un debole ronzio, di cui non riesci a capire quale sia la fonte, perciò continui a camminare sugli fanghiglia che qui insozza il terreno del labirinto. Dai un'occhiata al terreno per non scivolare, e quando alz il nuovo lo sguardo ci avvanti. C'è una donna vestita di rosso. Ti stropicci gli occhi nel frattempo la donna è svanita. Cosa farai da ora? (vai al 258, giri a destra al 155), a sinistra al 53 oppure pensi di avere avuto un'incubazione (vai al 15)?

Un uomo enorme con tre busti e tre teste assale Eracle, impugnando con ciascuna delle sei mani una spada o uno scudo, ha uno sguardo malvagio nei suoi

occhi. Subito Eracle sopraffà questo mostro, dà nome a Gerione, e il suo mostruoso cane con due teste e denti lunghi e affilati come spade. Eracle ruota al centro una mandria di buoi cestinando i al cugino Pariseo come segno del compimento della sua decennale fatica. Ora puoi voltare a est (al 122), a sud (al 436) o a nord (al 402).

Torni al tavolo e riempi un boccale di vino rosso. Poi torni lentamente verso i piedi a to del due.

Continua al 372.

Ora il tuo **IXX, IL IO DI VIAGGIO** ha queste caratteristiche:

POTENZA	4	ONORE	20
PROTEZIONE	10	INFAMIA	7
RESISTENZA	30	INFLUENZA	0

Ascia: **POTENZA 5, PROTEZIONE -3**  
Votera e **POTENZA 0, PROTEZIONE 2**

Era: **SI AVORI VOLI**  
Fure: **SI AVORI VOLI**  
Atena: **SI AVORI VOLI**

Gli altri dei: **NEUTRALI**

*Nota bene.* In quanto protetto da Apollo puoi ignorare ogni penalità di **INFAMIA** o di **ONORE** che ti rivine per avere avuto una preveggenza. Tra ora un gladio

Se fai 6, vai al 446.

Altrimenti vai al 226.



Ne correte, e fermi ad ammirare una bellissima  
femmina poggiata su un piedistallo con un sottile  
ornamento che la attraversa di parte a parte. Mentre  
siete lì, fate anche compire Minosse «che sa com'è  
stata fatta questa, ragazzo?»

**Scuoti il capo.**

«E i bambini, ora, ottare una storia. Avanti, un or-  
gano. Del lo stava fuggendo da me. Si sta a la Strada  
e con potevo tenerlo. Oltre una ricompen-  
sa, spesso far passare un filo attraverso una di-  
fesa e ne agito. Da sinistra, egli esecutore il sistema  
reale, e ad un filo di seta e questo in una tor-  
cia, si fece passare il filo e attraverso la conchi-  
a. Minosse prende il filo e entrambi i fili e fuggi-  
re la conchioglia. «Queste conchioglia mi fu inventata»  
e, ovviamente, Minosse tirò il filo con violenza,  
strappando la conchioglia in trappam. «Seppi dover  
inventarla, sa, quando a morte non essere troppo  
intelligente. Ricordatelo, Alteo!»

**Continua al 427.**

«Vede, diventa sempre più buio, ma ti accorgi che  
c'è un'apertura. Di fronte il passaggio, scendi  
quello di sotto, ma riesci a distinguere a un'ipocri-  
ta. Via a destra al 479, e continui a ritroso al

360»

Qui c'è un muro di pietra su cui è inciso un orna-  
mento di ferro che ti fa venire in mente le  
statue che ornavano le tombe a Trezene, e tua

patria così lontana, il luogo della tua giovinezza... La scala più avanti si perde nel buio. Cosa fai, bandiera, da te ogni timore e inizi a salire (al 219, oppure torni sui tuoi passi (vai al 342)?

112

Ora ene e più calmo: lasci Psyche nella sua stanza, torni alla sala del trono.  
«Tutte a posto» dice a Noa. Opris ti prende in disparte: «Hai intenzione di far qualcosa per Diptis e Crabia?»  
«Può esser utile?»

Opris alza le spalle: «Forse. Parlane con Policrate: somma, fai quello che credi».  
Opris rivolge nuovamente la sua attenzione a Noa e ti palese che la tua presenza è di troppo. Cosa fai? Vieni da Policrate a supplicare per Diptis e Crabia (al 61) oppure torni nella tua stanza (al 277)?

113

Giungi alla palestra sotterranea ma non c'è nessuno. Aspetti per un paio di minuti, ma non arriva nessuno. Allora torni nella tua stanza con il sospetto che hai mancato un'occasione propizia.

Continua al 213.

114

«In ritardo, come sempre» ti saluta Opris con un umorismo nel suo tono di voce.  
«Che succede a Psyche?» chiedi.  
«Lactris l'ha scatenata» mormora Noa, che cerca ancora di confortare Psyche.  
«Fa sempre questo genere di cose!» aggiunge Opris.

On appare esasperato, e poi alza la voce. «Sa che Policrate ha arrestato Diptis e Crabia?»  
«E perché?»

Sembra che stessero complottando assieme ad alcuni tiranni per sollevare una rivolta questo pomeriggio. Non è proprio una gran mattinata! Il scout accanto a Psyche, ma non sai cosa dirle per confortarla.

Se Apollo o Afrodite e il tuo protettore vai al 29, Altrimenti vai al 332.

115

Mentre avanzi nelle profondità della nera terra ti rendi conto che devi accendere la tua torcia. Tuttavia la torcia non è dalla tua parte. Da qui in avanti ad ogni paragrafo dovrai cancellare una casella del LABIRINTO del FOGLIO DI VIAGGIO (ci sono ancora quaranta caselle). Quando avrai completato il PERICOLO la tua torcia si spegnerà, e in caso di combattimento avrai una penalità di POTENZA 2 e PERICOLO 2 perché non puoi combattere molto bene al buio. Un po' di luce filtra dall'alto, attraverso le fenditure delle fessure il cui scopo è quello di far circolare la luce, ma le vittime del Minotauro hanno una morte lenta ma inesorabile.

Ora continua al 406.

116

Il tuo sguardo si perde verso il porto, ansioso di lasciare questa pace inospita. Per un istante i tuoi pensieri vanno alla tua casa a Trezene, ma quando arrivi al porto la mente si concentra su un unico obiettivo: aggirare Vaghi lungo la banchina e noti una barca in





...ta. Scogli la cima e salti a nord, e a te cece-  
nere a vela e far ritta verso il largo. Forse nessuno  
ha notato questo furto, ma subito dopo senti un grido  
dalla riva.

Vieni! È Arinna che corre verso la banchina a  
cacciarsi, lungo il molo po' veroso, e con un graz-  
zioso salta nella barca poco prima che si allontini  
definitivamente dal molo. E mentre il vento vi porta  
verso l'ancora in un'angi, appassionate abbraccio

Continua al 473.

117

...terra di Diptis e bari e basteri, e sono un po-  
co più su pavimento e non ce nemmeno una se-  
neca, profondo alcuni metri sotto il livello del  
canto ce un'impozzo pieno d'acqua e una  
trasciolata con le une piante. Intorno all'isolotto  
ci sono due piccoli draghi, grandi ciascuno come  
un cane. Dietro a te Diptis inizia a pararti: «Dadilo  
se ne che cosa mostra se. El barbaro l'ist l'al-  
lierte m'allegher perché non l'è figli, ma li  
mi dire, caro Alteo, che preferisco a miei draghi  
che a te e tutti essi non hanno gratitudine  
e te creano un ne aspetto nessuno di oro. Sa-

versami me da quel che tocca al tuo padre, non  
potrà mai ricevere delusione».

Si gemete di fronte a questo discorso che svaluta  
i tuoi figli che invece gli dei si fanno moltissimi  
ne vai ingustato al 526) oppure resti ad  
ascoltare Diptis (vai al 19)?



La cerchia si flette come le fauci di qualche mostro marino mentre i danzatori alzano le gambe sempre più in alto, sinché basterebbe un niente per toccare i danzatori dell'altra parte. La musica ha ritmo sempre più incalzante.

Continua al 320



Ti strappi un lembo della tunica e avvolgi con cura il braccio. La compressa di questo pezzo è davvero preziosa e ti meraviglia di come ci siano artigiani capaci di creare opere di tale difficoltà e bellezza. Per lo stesso Dedalo non sarebbe riuscito a creare una cosa del genere. Cosa fai ora, va a nord (al 68) o a sud (al 276), a ovest (al 281) oppure a sud (al 319).

Se hai una freccia vai al 533.

Altrimenti prendi i punti di INFAMIA e vai al 337.

In preda alla disperazione ti ricordi del tuo dio protettore e gli rivolgi le tue suppliche, nella speranza che possa aiutarti in questa terra straniera. Tuttavia senti che, come ti disse Iarhes, qui prevalgono davvero forze più arcane ed oscure. La tua situazione non cambia: la notte cala lentamente e presto cadi, in preda a un sonno profondo, stanco come sei per tutto ciò che ti è accaduto.

Continua al 364.

Qui sulle pareti del labirinto è dipinta la scena in cui Atlas si oppone con le possenti braccia, do oranti per sostenere il peso della terra, mentre Atlante, il grande gigante, è nel giardino de le Esperidi per prendere le mele d'oro. Presto, però, il gigante dà lo spirito ottuso, figlio della terra, si riprende il peso del mondo ed è facile e di nuovo sulla sua strada pronto per compiere la sua ultima fatica. Puoi ora andare ad ovest (al 106), a nord (al 273), a est (al 225), o a sud (al 179).

Esci dal labirinto dal quadrato e cadi fra le braccia di Noe. Ma, con tuo sommo terrore, scorgi due uomini vestiti come i titani salire sul quadrato e, a esempio, di lì testa di Cremona, battendola con martelletti di piombo fino a farne schizzare fuori il cervello.

Continua al 485.

Prendi un uomo con un pugno a lo stomaco e lo senti straziare dal dolore. Allo stesso tempo riesci a togliere



di mano a coltello. Poi fuggi verso la porta ma  
trovati in altri due uomini. Entrambi hanno PO  
TENZA 1 e PROTEZIONE 12 e sono armati di spa  
da. POTENZA 2. Il crotolo che impugnai non ag  
giunge nessun punto ai tuoi valori di combattimento.

Se riesci ad ucciderli entrambi gli avversari vai al  
358.

Se invece sei sconfitto vai al 58.

Se ti ritiri vai al 204.

Se ti arrendi vai al 444.

125

Ti distendi sul pagliericcio e guardi fisso il soffitto,  
unico rumore che si ode è il continuo, lamentoso  
chiamare degli uccelli, marini. Improvvisamente ti senti  
zare in tutto il corpo ed hai la fuggevole impressione  
di catturare nella tua stessa traspirazione. Ti agiti nel  
tentativo di far andar via il sudore prima che ti corro  
da le carni, boccheggii per respirare un po' l'aria e in  
vece aspiri sudore sottocchi e ti dimentichi in un bagno c  
rodo più viscido acquoso. Cerchi di ghermire l'aria ma  
il tuo corpo afferra qualcosa di solido, qualcosa di  
vivo: è il Minotauro!

Se ti svegli, tremante come una foglia. Ora e quasi  
il palazzo è nuovamente animato.

Continua al 403.



Forse Gerione anche se morto da tempo, ti incute terrore? Prendi subito tu INFAMIA e torna al 106.

Appena sei vicino gli batti addosso la vanga. «Tu non c'entri niente di nessun tipo». Un'iniziativa d'appello viene bloccata: la gesto dell'uomo di sguainare la spada, il teologo, di non avere armi e comincio ad urtare. Cosa fai? ti scusi per il gesto? vai al 190, per cercarti di combattere senza armi (vai a 242)?

Se stai portando con te il braccio di una statua vai al 396.

Altrimenti vai al 352.

«Arriva qualcuno» dici ad Opris. Lactris ti lancia un'occhiata perché hai interrotto il suo discorso. «L'amore può be lo e que lo fra i giovani» ricomincia Opris e più svelto. «Presto, nascondiamo la roba». Boccali e brocche spariscono dietro il letto. Opris assume un atteggiamento di preghiera e così finiscono dopo un istante Pangrione, il Gran Sacerdote, rompe nella camera assieme a molte guardie. Censurati di rabbia e imbarazzo, poi il sacerdote

«Perché non siete andati alla danza?»

Opris solleva lo sguardo. «Perché ci siamo raccolti in preghiera verso la dea qui, in meditazione. Desidero unirti a noi».

Opris prende annusa l'aria con sospetto. «Mi scusi per aver interrotto i vostri riti devoti». Detto questo se ne va.

«Grazie» sussurra Opris.

«Ho bisogno di bere» sbotta Lactris.

Opris gli dice: «Quello è capace di tornare».

«Ma voglio bere».

«No, Lactris!»

Opris va bene? dice Lactris. Ma se non ha piedi e va verso la porta. «Ma quando sarò eforo questo vi piacerà». Lactris se ne va.

Opris dice: «Lactris, ma è un bravo ragazzo, davvero».

Arriva Psyche e caduta in preda al sonno. «Cos'è questa storia degli efori?»

Opris solleva distrattamente la mano, «nulla». Non vuol dire nulla.

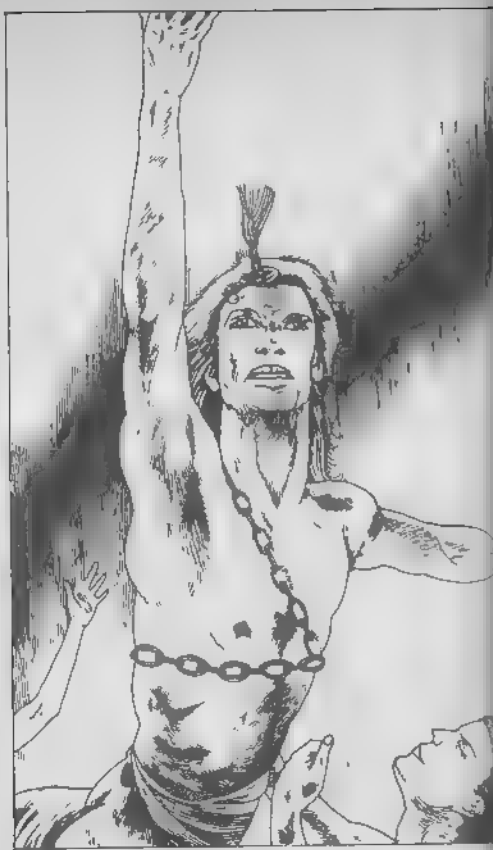
«Cos'è, dimmelo, per favore!»

Opris sospira. «In occasione della festa e sono sempre presenti uno dei quali è una sacerdotessa, a tre uomini. Sono loro che preparano il tempio. Niente di speciale ma comunque dai prestigiosi. Lactris si prepara per il ventare eforo da anni e anni sin da quando eravamo bambini».

«Ed ha ottenuto l'incarico?»

Opris annuncia: «Comunque è un compito noioso, ma è una buona occasione per parlare con Noa l'una delle sacerdotesse, ed è molto bene. Credo di averne già parlato».





...molte volte. Detto questo ritorno nella tua stanza  
e i punti di RESISTENZA e continua al 100



130

...e la musica rallenta e tutti gli schiavi lascia-  
no la platea e si radunano da un lato, eccetti in fatto  
di donne. Queste iniziano una nuova danza, tutta  
sua, e i musicisti danno vita a una nuova lamentosa  
melodia.

...mi hai visto? ti chiede l'Asia, che s'è nel frat-  
tempo avvicinata a te. Scuoti il capo, tutto preso dalla  
danza che chiama mihaniko; è una danza dei pescatori  
d'innanzi, quelli che si tuffano nel mare e protondità de-  
l'oceano. Le donne sono pescatrici di perle, esse prendo-  
no una boccata d'aria e dopo si tuffano nell'acqua,  
rimanendo intorno ed espirando di tanto in tanto per  
non restare sotto il più possibile. Ora, per questa fe-  
sta esse danzano un rito di ringraziamento a Dem-  
tra. Ah, guardab!

...un danzatore, questa volta un uomo, è sceso  
sulla platea, ed ha iniziato a danzare facendo gli stessi  
gesti delle donne, ma in modo goffo, sbagliando i  
passi ogni tanto. Dai un'occhiata interrogativa a Ja.

«Nel a vicenda rappresenta un vecchio pescatore, coperto da Apollo, che tuttavia insiste ad anarsi alla danza e al ringraziamento. È una parte molto difficile danzare, in realtà».

Quando nuovamente la scena a danzatore sembra davvero paralizzato, però i suoi "errori" hanno qualcosa di spirato. Sembra sempre sul punto di cadere e con un movimento complesso della gamba e del piede con un abile balzo riesce a rimettersi, sempre in stato, creando così dei passi di singolare bellezza. fine crosta terra, poi sembra esordire in aria e un balzo e di nuovo volteggia con rinnovato vigore tamburi, minuzioso un trascinate crescendo e il simonino il tonamento per uno più giovane danzatore compie a cumi volteggi e cade sui piedi fronte al tuo i cortigiani, che hanno assistito in lenza a l'esibizione, esordono ora in un appello e pendono le cosce e battendo i piedi «E allora aggiunge l'istia: «ti dirò arciero lo curano». Taisia piange lacrime agli occhi.

Continua al 251.

131

Il terremoto ti ha completamente frustornato. Non sei a vedere più in là di un palmo a causa della polvere che turba nell'aria. I muri sono erosi ai più punti e in altri la pietra si ostruisce il passaggio. Ora non puoi più osservare e decifrare i dipinti mur.

Continua al 417.



132

puoi andare a nord (al 77) oppure ad ovest (al 504).

133

«Sapevi che parlavo sonno?» ti chiede Taisia.

No. Cosa ho detto?»

Taisia ti massaggia il viso con dei balsami dando un'occhiata furtiva alla sua immagine riflessa in uno specchio con un sostegno disegnato in modo da sembrare due tanciuole, ciascuna grande quanto una persona, poi, dopo una piccola pausa, ti risponde: «Oh, niente d'interessante. Bene. Sono pronta. Andiamo a far colazione?»

Continua al 311.

134

341.

135

Aspetti per parecchi minuti, poi senti dei passi che si avvicinano. Ti le scatti dietro a te. Cosa fai, aprila porta 156 oppure torni nella tua stanza (al 76)?

136

«Ti raffigurato il Titano Prometeo, orgoglioso e ribelle, nei confronti di Zeus, nel tentativo di rubargli un tuono, come fa un servo infedele quando tradisce il suo padrone. Prometeo uccide un toro e avverte le sue parti migliori nella pelle, che poi nasconde nello stomaco. Copre le ossa con grasso e poi Zeus si sceglie la porzione che desidera e prendersele per sé. Ora puoi andare ad ovest (al 501), a sud (al 517), a est (al 96) o a nord (al 288).

Dopo alcuni minuti Polcrate ritorna. Ti chiede di dare a fare un po' di pugilato, e tu acconsenti. I rambi ti avvolgono le mani e le nocche con una scia di cuoio, vi spogliate fino alla cintola e iniziate a combattere. Ti appare subito chiaro che non si tratta di uno scontro rilassante. Polcrate è estremamente agile per la sua età e ti colpisce duramente. Quando uno dei suoi pugni ti raggiunge ti fai più attento.

«Allora, ragazzo? Stai dormendo? Combatti» ti grida Polcrate.

Al ora inizi a rispondere al colpo, ma solo quando Polcrate è un po' stanco cominci ad avere la meglio. Dopo molte ore siete entrambi esauriti. Polcrate solleva una mano. «Bene, basta ora». Ti toglie la fasciatura, ti spoglia e fai un bagno.

«Eri davvero bravo, quando hai cominciato a combattere sei serio» commenta Polcrate, «e la farai».

«Come? Ce la farò a fare cosa?»

«Spero che questo allenamento ti sia stato utile».

«Sì, grazie... ma utile a che? Non capisco ancora». Suona un gong. «Caprai caprai. Ora è il momento di mangiare qualcosa». Detto questo Polcrate esce di vista e vai a mangiare. Aggiungi 10 punti di KAPAZITÀ e continua al 109.

Improvvisamente noti che uno dei danzatori di teatro ha una lama che sbuccia dal sandalo. La impugnando si precipita contro di te, ma tu ti getti a sinistra, scivolando con te il cerchio dei danzatori. Il colpo pugnale ferisce Andra al collo e la ragazza cade a terra sanguinante. L'assaltatore fugge via facendosi



tra la folla attonita lo inseguì ma è già svanito nel dedalo dei corridoi del palazzo. Torni alla sala delle arazze e qui trovi Andra già morta, apparentemente a causa di un veleno. Allora torni mesto nella tua stanza. Prendi 2 punti di INFERMITÀ e continua al 171.



139

L'este afferra da dietro il bancone un bastone e cerca di difendersi. Ha POTENZA 7 e PROTEZIONE 1 (inoltre il bastone ha POTENZA 2).

Se riesci ad ucciderlo, vai al 327.

Se sei sconfitto vai al 205.

Se ti ritiri vai al 40.

Non puoi comunque arrenderti.

140

Chiudi gli occhi e ti appare l'immagine di Esculapio, il guaritore. Senti il sangue che sgorga dalla ferita fluire fuori del tuo corpo, ma sai che con esso c'è anche il veleno che ti attanaglia le membra. Riapri gli occhi e ti trovi nella tua stanza, la cicatrice sul tuo braccio è guarita. Perdi 5 punti di RESISTENZA e continua al 171.

141

Si precipiti in cerca di Arianna ma non la trovi nella stanza. Inizia a correre freneticamente qua e là per il palazzo, ma lei sembra svanita. Quando hai abbandonato ogni speranza di trovarla, ecco che arriva camminando per il corridoio. «Atteo, sapevo che saresti venuto alla terribile prova del labirinto» ti dice, «sempre felice di vederti». Ma poi la sua espressione si improvvisamente preoccupata. «Dobbiamo andare via immediatamente. Ci sono voci di un sisma. L'incidente generale nel resto dell'isola. L'incidente di questa mattina non è stato che l'inizio. Dobbiamo affrettarci». Ti afferra per una mano e ti trascina con sé, nonostante le tue proteste, fuori del palazzo (al 199).

142

La schiava ti conduce alla stanza di Arianna, poi ti ritorna alle sue occupazioni.

Continua al 469.

143

Il primo colpo di Minosse ti colpisce in profondità la schiena e, come egli ritira l'ascia, un copioso fiotto di sangue esce dalla ferita. La mente ti si confonde, si oscura, tutto diventa buio e sei colpito da un'immensa, calda, aridescente. Poi uno strano ronzio ti riempie le orecchie e ti senti come cadere su un cuscino d'aria. Riapri gli occhi e vedi la terribile faccia di Minosse, che ti osserva beffardo. «Alora sei vivo» esclama, e sferra una volta rotonda la sua ascia per colpirti ma, con sterminata, sbaglia il colpo. Sei nuovamente in piedi, completamente SANO. Ora devi portare a termine il combattimento.

Se riesci ad uccidere Minosse, vai al 443.



Qui il muro è ornato, come ornate sono le pietre  
 basamento che segue il contorto sviluppo delle galee.  
 L'ornamento sembra rappresentare in sequenza i  
 chi sulla spiaggia. Una donna d'alto lignaggio getta  
 dietro i suoi capelli neri come la notte, mentre  
 eel e fan cadere la palla che rimbalza qua e là sui  
 spumante di bianco. Ti pare proprio di sentire  
 more de la risacca. Forse è solo l'immaginazione  
 fiammata il pensiero de combattimento che do  
 portare a termine. Ora puoi andare a nord (a. 522)  
 a sud (al 328).

Cadi in acqua annaspando per lo spavento. L'im-  
 ti toglie il fiato e ingoi molta acqua. Mentre sta  
 gando ti senti come trascinato in basso nel crepus-  
 lare regno di Posidone, dove le ombre dei mari-  
 innegati si mescolano alla corte del dio mare.  
 l'unica musica che si può udire è il riso agghiace-  
 del e sirene e il zuto lo dei di poi. Il dio del mar  
 perdona mai.

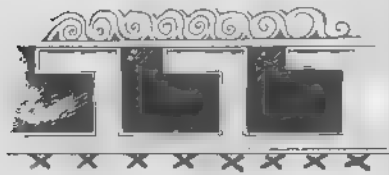
tema arretra di fronte ai tuoi colpi mentre tu ti  
 ing avanti, per incalzarla, ma ecco che dietro a te  
 er lo ti ferma. «Atreo, se la colpisci, chiamerò tren-  
 guardie qui dentro!» minaccia la voce stridula. Ti  
 e vedi Arianna, la figlia del re Minosse, alta, ve-  
 abiti ampi, con i lunghi capelli biondi sciolti  
 spalle e lo sguardo aggressivo e minaccioso.  
 li 3 punti di ONORE. Cosa fai ora, torni nella  
 stanza (al 403) oppure colpisci l'emora (va-  
 83).

inavemente spezzi il cricco sul tavolo, procurandoti  
 un'arma improvvisata. Minacci l'ubriaco turbinan-  
 e rotto, ma prima che si scateni la lotta in-  
 ene Minosse, ruggendo di l'altro lato de la tavola.  
 «Sasta. Siete entrambi di stirpe regale. I princip-  
 si scontrano ne le sale delle feste. Se dovete pro-  
 combattere fateelo in un campo di battaglia o nel  
 drato del pugilato!»

rammi i brivacci, se ne vanno al a che che la. Mi-  
 osse si rivolge a te. «Quello era mio figlio (Cremtone,  
 che se non sembra. Ora siediti e partecipa nuova-  
 mente alla nostra festa». E siedi vicino a Iastia, la  
 che ti dice che l'altro dei due era Mixtros, l'impopo-  
 amico di Cremtone.

Continua al 160.

No Minosse, non è tua figlia che voglio. E sono ma-  
 dettamente stufo di questa tua iso a. Dunque dimm-  
 e la via per uscire da questo inferno e me ne an-





per sempre. Oggi è cessato ogni tributo da parte  
movimento di Atene»

Esse sembra sorpreso per questa tua uscita ma  
dice nulla. Lentamente scivola via nel buio lo  
tenendoti un paio di metri più indietro. Per un  
che Minosse si ferma ad un incrocio e pensa,  
capace di ricordarsi la giusta direzione. Subito  
riprende il cammino, proprio come un  
cane da caccia che cerca di ritrovare la traccia e poi  
va verso un'altra direzione. Dopo un po' cominci a  
vedere che Minosse si sia perso, perché sei sicuro  
di aver già passato per lì. Stai. Minosse ad an-  
tere d'essersi perduto, vai al 182, Oppure stai  
no e continui a seguirlo (al 65)?

149

Passi accanto ad un mosaico che ritrae una flotta cre-  
che saipa per sacchi giurare le coste dell'Attica e  
zare Atene, come i leoni che si gettano sui ricogniti  
agnellini, ignari del pastore che sta in attesa. Ai piedi  
mosaico qualcosa attira la tua attenzione, sembra  
ricchietto con dentro una cicca e capeli. Pren-  
nando il briciolo, vai al 176, oppure lo lase-  
dov'è e vai verso sud (al 448)?

150

madre, di Laisa vive in tu un le capanno, mo te  
che quella in cui tua madre Etra passa nella con-  
di Trezene. I suoi ultimi anni di vita Laisa ti invita  
dentrare, ma tu resti sulla soglia a fissare gli occhi  
nel buio mentre lei fane a ti chiama sua madre. Da  
stanza interna esce una vecchia, riconosce Laisa  
l'abbraccia.

Iniziano a parlare, rapidamente in un dialetto cretese che non puoi capire. Taisia interrompe il discorso e indica te.

«Ma madre» ti sussurra e ritorna a parlarle. Il contadino in basso cretese diventa sempre più animato mentre la vecchia comincia ad agitarsi e a gesticolare nei tuoi confronti, e Taisia cerca di calmarla. Tu resti lì, imbarazzatissimo.

Continua al 72.

151

Se hai una piccola spilla d'argento a forma di farfalla appuntata alla spalla vai al 265.

Altrimenti vai al 113.

152

Mentre chiudi la porta della tua stanza Arianna parla lungo il corridoio, accompagnata da due ancelle. L'occhiolino, ma ha soltanto il tempo di dire «brava» prima di svanire. Perplesso riacqu滨 in nell'altra direzione. Incontra Diptis che spunta da una porta secondaria, ma non parla. Allora decidi che è meglio disturbarlo, perché sembra completamente assorto nei suoi pensieri. Dopo aver esplorato per un po' di tempo, ti stanchi e torni nella tua stanza. Ti getti sul letto e pensi a quello strano vecchio.

Continua al 213.

153

La guardia grugnisce e passa oltre.

Continua al 79.

154

Staccato al pozzo infuocato sudando copiosamente. A mera via esiti, ti fermi, il terrore ha preso possesso del tuo cuore e a fatica riesci a non cadere nel pozzo. A via fine arrivi dall'altra parte, sussurrando con voce soffocata una preghiera di ringraziamento al tuo salvatore. Ora puoi andare a nord (al 300) oppure ad ovest (al 504).

155

Prendi subito conto che la donna se n'è andata ma ormai a correre barcolando fra le rocce cadute e zozzando quasi ad ogni passo. Guarda un angolo e l'angolo di una persona. Lei vuole qualche stante per te che si tratti di una donna, anche se è vestita di nero non si smisce quando ti stopi con gli occhi.

Continua al 356.

156

Prendi la maniglia ed apri la porta. Sentirai uno scatto e due frecce sbucano rapidissime dalle ampie



bocche delle rane. Una trazione di secondo più ti avverti una fitta lancinante alle tempie, dove sono penetrati i dardi. Tutti si fanno e cadono a terra, se non tu, a meno che tu non possa invocare Zeus all'istante, salvi (in questo caso vai al 213).

157

Piombi su la guardia, impreparati a questo tipo di attacco. Hai la possibilità di compiere due assalti senza che possa difendersi.

Vai al 214.

158

La sala del trono è comparsamente trasformata, quando hai usata la lunga lancia e stati feriti, messi di parte, lasciando così spazio libero ai danzatori. Nelle due logge stanno i musicisti, che suonano flauti, arci, o granchi e al collo di ogni musicista enorme tambur con un ritmo ipnotizzante, musica strana e comincia a sentire la confusione. Trezene, il tuo amico, li nasconde i danzatori sembrano magliari, tutti schivi poco vestiti che saltano, volano, compiono acrobazie impossibili, malincolici, gli nastri di seta, rotolano e teste scuotono i capelli cortigiani, stanno seduti ad una lunga tavola bardata di piedi e le mani a ritmo, sorridendo e di tanto in tanto schiamazzando di gioia, specie quando i danzatori compiono un numero particolarmente difficile. Salì su e ti unisci a loro. Il battito del tuo cuore comincia a prendere il ritmo dei tamburi, e presto balli come tutti gli altri, sono così diversi dai comparsi danzatori del tempio di Passi, il Sacerdote.

Continua al 130

159

vedi la bevanda che non hai pagato e la getti in faccia. Ostile. Quello barcolla, e tu gli afferrì i capelli e lo batti la testa sul bancone. Sanguinante l'oste cade a terra, esanime. Ti guardi intorno, e vai al 327.

160

Ma che Cremitone e Mikros se ne sono andati. Minosse ritorna al tavolo «Oh ecco chi ho dimenticato» dice come se nulla fosse accaduto «Diptis, Diptis ti ha fatto». Inifica un vecchio, avvolto in un manto lo lo guardi che punta i suoi occhi scrutatori proprio su di te. «Io tengo qui perché... perché mi diverte» continua Minosse «Non puoi contro fare tuo figlio, Minosse» grughi a Diptis, «perciò non pensare di trattarmi con quest'aria di superiorità». C'è ancora un silenzio imbarazzante, rotto da una gran risata di Minosse. «Vedi, Alieo, costui mi diverte. Ora divertimi tu. Cosa fai qui?»

Se hai con te le lettere e vuoi darle a Minosse vai al 339.

Se invece vuoi spiegare i motivi della tua presenza vai al 253.

Se desideri menzionare Lliduro vai al 431.

Se preferisci dire di aver perso le lettere vai al 59.

161

Un bagliore accecante di gloria ti appare il dio Apollo.

Ma puoi sapere il male che si cela nei cuori degli uomini, di conseguenza, delle donne? Lo può solo il dio Apollo» egli grida.



«Mo signore» esclami, ballbettando. Tasia si acquatta  
à tuo fianco.

«Essa una lingua e sconosciuta ad Apo.» continua  
a ricordarti, «il dio della verità scopre ogni cosa. Que-  
sta donna tramava di tradirti questa notte nel sonno.  
Prendi la tua giusta ricompensa, traditrice!»

Davanti ai tuoi occhi, Tasia cade a terra ululando. Peli  
e spuntano dappertutto sulla pelle bianca come il gi-  
accio, si rattappisce e si trasforma sino a rivelare  
il petto d'un disgrignante sciaccallo. L'animale guaisce  
e fugge lontano.

«Torna a corte» comanda il dio. «e non smarrirti più.  
Puoi anche farce». Tutto tremante torni indietro al  
palazzo, al 109.

162

Se paghi a raccogliere la lira ma improvvisamente  
un terribile frastuono, violento e rimbombante  
paret sembrano urare e senti il rumore di pietre  
che cadono. È il Minotauro! Fuggi via, lasciando per-  
sua lira. Prendi il punto di INFAMIA per essere  
santo e vai rapidamente a nord (a 470), oppure a  
est (a 136), oppure a est (a 411), o, infine, a ovest  
al 186).

163

«Ti guarda ti afferra e ti conduce da Minosse, che na-  
di al tuo debo e tentat vo di combattere contro i  
uomini. Ti guarda da capo a piedi con un'espres-  
sione di disprezzo e poi ti chiama.

Vai al 284.

ai precetti contro Polcrate e lo scaraventò a terra con un pugno. Per un istante le guardie sono prese a sorpresa per reagire, e si scagliano una ventata metri quando senti il sibilo d'una freccia passare accanto. Essa si conficca nel duro terreno di fronte a Polcrate e fremde come una canna nella brezza estiva. La scure per dare uno sguardo ai tuoi inseguitori, ma così vicino a razzoli a terra. Ora non ha più possibilità di fuggire e aspetti solo il colpo che ti tira asincrono al sempre di questo mondo mortale. Ma nessun colpo arriva, sono i deboli ansimare delle guardie che ti raggiungevano e ti trasciavano per i piedi portandoti via fin da Minosse (al 284).

L'atteso arriva Prometeo che viene liberato dalla roccia e sotterraneo, ma soltanto per essere nuovamente catenato, come a un pazzo che non possa muoversi, messo in libertà e che tutti via non possa non essere ucciso, perché il suo è un respiro divino. Prometeo e ogni giorno tormentato di un enorme agguato che con i suoi misteriosi artigli gli strappa il fegato, brano mentre il sangue goccia la fitta sanguinolenta. Il grido si aggrava debole e potente come non però Prometeo non muore, il suo fegato ricomincia



ogni giorno per continuare questo infinito tormento. Puoi andare a nord al 279) o ad ovest al 331.

La guardia è presa a la sprovvista e riesce ad infliggergli una ferita. Gli ha POLITZA 1 e PROLIZIONE 1 e impugna una spada di POLITZA 2. Non c'è possibilità di ritirarsi né di arrendersi.

Se riesci a ELIRIO GRAVIMENTI (e gli fendi) vai al 350.

Se muori o sei salvato da Zeus vai al 92.

Polcrate urla Polcrate che è comparso con due occhi. «Non so cosa sta accadendo qui, ne lo voglio sapere. Non ho mai visto una cosa simile. Alcees, vai a tua stanza. E se vedi due cadaveri, le sepolture vere da pentire!»

Se l'figlio di Minosse si lamenta Cremitone. «Non hai diritto di dirmi cose del genere...»

Se non Allora devo andare a tuo padre a sentire cosa dice di tutto questo? Cremitone si zittisce. Poi Polcrate dice nuovamente a Alcees, non detto d'altro.

Vai al 240

È noto che questo roccetto terra lontano da te ogni tanto e forse arresterà a mano del impietoso Minos. Ti prepari ad entrare nel labirinto per poter così dare l'onore e la vita del popolo ateniese. Prendi il punto di ONORE e continua al 501.



Avrinto qui è molto più buio di quanto non fosse  
ma indietro ed ogni passo sembra portare in una  
scureta sempre più cupa. Infatti cominci a fidarti più  
e tanto che della vista, finché davvero non puoi far  
altro che andare avanti a tentoni nell'ansia di evitare  
i pericoli. Dopo un po' sbatti su una roccia proprio in  
mezzo al passaggio, ma prima che tu possa girarle at-  
torno la terra comincia a tremare nuovamente e uno  
scuote enorme accra i soffitti sopra li te. La ac-  
rompe nel labirinto e puoi così vedere che non sei  
giunto ad un punto cieco ma ad un bivio. La terra  
continua a tremare e il terreno inizia a sbriciolarsi. Ti  
rendi conto che devi fuggire se vuoi evitare di essere  
schiacciato dalle macerie.

Scappi a sinistra (al 131, o a destra (a. 537)?

Var un gomito di lana su un tavolo vicino Senza  
un vedere lo far scivolare nella tunica. Trusa e sua  
padre stanno ancora discutendo animatamente

Continua al 72.

Scende la notte e l'ultimo bagliore del tramonto sva-  
e ce a' oriente. Ti attendi ancora un istante alla fi-  
nestra e mediti sulle tue possibilità.

Non andare a dormire adesso, in modo di essere fre-  
e pronto il mattino seguente (va a 213), oppure  
puoi dare un'occhiata al palazzo (al 400).



Il palazzo sembra stranamente calmo e l'imbattuto  
in alcune facce a te tam tur. Poi dietro a te una voce  
amichevole ti richiama «A teo, vecchio mio, non ho  
savo che ti avrei rivisto!»

«Chris! Sono felice di vederti. Dove sono tutti gli altri?»

«Non lo so. E tu? I porti, nella mia barca, sono  
stati un terremoto. Sono tornato indenne ma non ho  
incontrato nessuno, eccetto Arianna, che stava andan-  
do nella direzione opposta alla mia».

Io guardo perplessa, ma Chris ti spiega «Stava andan-  
do via. Dice di non potermi più Alimose e Polaris  
sono spariti e non riesco a trovarli. Non da nessuna  
parte». A queste parole la sua voce prende un'infle-  
sione ansiosa.

Vai al 22.

Cessa di combattere e lasci cadere le mani sul fieno.  
Il segno è sottomissione. La donna però rifiuta di  
accettare la tua resa e si inginocchia per combattere.

Se riesci a vincere vai al 202.

Nel tempio alcuni frasci di ferro battuto, av-  
volti in abili e gravati, sfiorando il torto ce ad res  
incens. Un tamburo emette un ritmo lento, che  
tontisce. Sull'altare stanno un'infiora colina a daqua  
una coppa colma di grano come nelle normal cer-  
monie in onore di Demetra, ma anche un arcone e  
capo mozzato. È chiaro che questo è il modo in cui  
Crete si acorano a Madre Terra una contorta, osce-

monia della celebrazione del a vita, della nascita e  
della fertilità.

Il primo il Gran Sacerdote, officia il rito. A tutte le  
ore ci sono delle guardie e il resto della corte è rag-  
gruppato in semicerchio attorno all'altare. I sette gio-  
vani e le sette fanciulle stanno un po' di scosti, sorve-  
gliati strettamente dalle guardie. Il guardato con  
l'espressione di rimprovero e la minaccia a loro  
risposta, una falsa confidenza che non può privare

«Ma Demetrio intona. Pangore, «siamo qui a tutti  
celebrare la tua festa. Ohi, due robusti giovani do-  
vono combattere in tuo onore. Che i contendenti  
vengano avanti!»

«Tu prendi la tunica e ti cala un colpo ben au-  
sistente sulla spalla. Arianna, dal lato del tempio,  
manda un bacio e tu la guardi, sorpreso. Cremona  
anch'egli spogliato fino alla cintola e cammina a  
rand passi su e giù per il quadrato danzando de le  
anche sul a pancia con l'aria di un combattente nato.

Sal sul quadrato (al 355).

«Tre ragagnati. I tuoi pensieri ti appare il dio Ares  
che, secondo mia, sono fiero di te. E tu, la sua giu-  
stizia. E tu, l'avrei colpito io stesso. Mi stavo preoc-  
cupando per te».

«Ma, signore, queste pomeriggio d'altro comba-  
ttere contro Cremona. Mi sarai d'aiuto?»

«Vai, purtroppo non posso. Davvero. Ma non diment-  
ti siamo tutti con te. Con un fulmine il dio svari  
e prendi 3 punti di CACRI e continua a 35.



Ti abbassi per raccogliera ma, tutta a un tratto sor quel tremendo rumore che tanto temevi il mugge del Minotauro. Ti giri ma il mostro è già su di te, corni quasi infuocati, gli occhi rossi di odio, occhi che mai hanno conosciuto la paura. La metà anteriore del mostro è gonfia di potenti muscoli e tendini d'oro, braccia che potrebbero fendere la viva roccia spezzare le ossa come canne al vento invernale. La testa taurina enorme sopra quelle spalle umane, quasi ipnotizza e non riesci a muoverti.

Il Minotauro ha **POIENZA** al 15 e **PROIEZIONE** al 22. A causa della tua esitazione il mostro colpisce per primo.

Se riesci a **FIRIRLO GRAVEMENTE** vai al **380**.

Se ti arrendi vai al **209**.

Se ti ritiri vai al **361**.

Se muori e preghi Zeus perché intervenga a salvarti vai al **505**.



di pesantemente sul fondo del pozzo e rusti senza scendere sulla terra, mentre sopra si sentono i rumori della lotta fustante che lascia il tempo. Ti alzi, mentre sei con un sarcasmo sauto l'adidio ti fa rimproverare nelle orecchie il grido di Ade occhio. Ti prepari per entrare nel labirinto: afferrì una torcia accesa da un sostegno e inizi a cercare l'ingresso.

Continua al 5.

Entrati in un dipinto raffigurante un mare verde e una torre d'oro, una verde torre s'erge dal mare ed un mare verde anche lì, sta sul suo sfenico, appoggiato ad una torre verde e in contemplazione del mare. Di questo decidi di andare avanti puoi andare a sinistra (al 456) o a destra (al 528).

Se hai preso di trovare rappresentata sul muro del labirinto la figura di Zeus, padre del mito, che spinge in una cassa verso un'isola piccola e abitata, dove vengono convenuti da un pescatore e un re, il pescatore li porta. Tu, re attinenze li socrate. Puoi andare a nord (al 122), a sud (al 366), a est (al 522) o ad ovest (al 436).





«Dovremmo essere pronti per la cena» ti dice Taisia dopo un po'.

«Va bene, vado a prendere il mantello».

«Torna presto, per favore!»

Il lungo corridoio del palazzo fino a la tua stanza, vedi il mantello e torni di gran carriera. Come ti avessi. E la stanza di Taisia senti venire un grido dal niente.

Entri e trovi Cremtone e Mikros. Taisia, accovacciata in un angolo, ti grida qualcosa. Ti getti di stinto su Cremtone e lo scaraventi a terra con un pugno. Dopo un attimo si scatena la lotta con Mikros che cerca di farti cadere ed invece colpisce molto più spesso il compagno - sotto incitata dalle strida di Taisia. Poi, all'improvviso, la stanza si riempie di persone che ti trascinano via da Cremtone.

«Cos'è questa cagnara?» urla Minosse, fuori di sé. Alza cerchi di dire a tua, ma Polierate ti zittisce.

«Che cosa?» Taisia e la mia schiava» borbotta Cremtone.

«Taisia non è la schiava di nessuno» gli risponde Minosse «ma una donna libera!» Arianna è intervenuta a confortare la fanciulla.

«Questo uomo è uno straniero, un Ateniese» urla Cremtone, «perché dovrebbe mescolarsi impunemente con le ragazze di Creta?»

«Alteo è nostro ospite. Non ho obiezioni a proposito».

Risponde Minosse, dando un'occhiata a Taisia, che risponde con lo sguardo «Ma se dev'essere così».

Sarà Alteo, domani alla festa in onore di Demetra e la rituale gara di pancrazio, dunque combatterai contro Cremtone. Fino a quel momento stai alla larga da lui».

Detto questo Minosse se ne va con fare maestoso  
guidato da Creonte che ti lancia un'occhiata d'odio  
roce. Anche gli altri se ne vanno. Polerate ti  
un'occhiata significativa. Opris borxotta un «Meglio  
che lo faccia tu piuttosto che io». Solo Enia e mi-  
sta, si avvicina a te ti stringe e si lascia andare in  
pianto che sembra lo spezzarsi cuore da un momento  
all'altro.

Continua al 71.

181

Sopraffatto dalla potenza del l'Amazzone barcolli tu  
della stanza, mentre la risata beffarda di Lembrati  
suona ancora nelle orecchie. Prendi 2 punti di IN-  
MIA e torna nella tua stanza, al 403.

182

«Ti sei perduto, Minosse siamo passati qui già prima.  
Non hai idea di come uscire da qui più di quanta  
abbia io».

«Se è questo che credi, allora cerca l'uscita da solo.  
Tuona la sua voce. È detto questo Minosse si volta  
se ne va lasciandoti solo nel buio, umido labirinto.  
Cosa fai corri dietro a lui e lo segui a distanza  
(102)? Oppure cerchi di solo l'uscita (al 488)?»

183

Prendi 3 punti di IN-AMIA per la tua codardia. Co-  
se questo calore in confronto al agghiacciante fre-  
de la morte che dovrai sopportare se non affronterai.  
ucciderai il tuo nemico?»

Continua al 501.

184

Zeus ti salva e ti depone nella boscaglia. Le guardie  
sono lontane, a tua sinistra. Segui un sentiero  
finché si biforca.

... a sinistra verso (nosso (al 194) o a destra a  
285. Oppure lasci il sentiero vai al 223 »

185

1. I punti di Polerate e corri giù lungo la scia. Dietro  
c'è un rumore ma non ti volti a guardare. Poi  
qualcosa ti trafigge e crolli a terra, morto.

Se Zeus può salvarti, vai al 213.

186

Dipinto sul muro in colori sobri e sfumati, vedi il pro-  
te Erac e che compie la sua prima fatica per suo cugi-  
no il traditore Furio. In una verde valle possente  
lo stringola il leone di Nemea, strappandogli l'irru-  
enza, con l'animale che grida la sua agonia di-  
vina, stritolate dalle potenti mani del figlio di Zeus.  
Nemmeno una goccia di sangue scende dall'eroe a  
inchiare il terreno, e tuttavia dietro a lui giacciono  
astri e frecce, spezzati e inutilizzati. Ora puoi an-  
dare a est (al 288), a sud (al 501) o ad ovest (al 249).

187

Le guardie ti stanno aspettando. Sei sbattuto di nuo-  
vo e sorvegliato con più attenzione, ora

Continua al 244.

Improvvisamente capisci a cosa serve la matassa di lana. Prendi l'estremità del filo, lo fissi a terra con un pezzo di intonaco stuccatosi molti anni prima, e il muro fradicio crolla e tu sei in grado di tirare sui tuoi passi, una volta che avrai compiuto l'impresa di uccidere. Minotauri, sentinelle sega ed eliofilo ci sono che srotolano durante il percorso.

Vai al 501.

Il vicino a Polaris e gli chiedi dell'età e di un'alimentazione in vista del incontro e ti frena. Egli ti guarda duramente, e nottando che sei stanco.

«Non ho tempo per te» risponde rapidamente, «ho pure avuto le tue opportunità».

«Cosa c'è che non va?»

«Abbiamo scoperto un complotto fra la popolazione della città per ribellarsi durante la festività e sabbatigare (no, con l'aiuto dei tuoi amici Diptre e Cerna, dato aggiungere) sembra che l'actress ne sappia qualcosa, ma è troppo ambizioso per mettersi a queste cose. Gliel'hai fatto pagare, qualunque verbiage ti grazziassi quello? E decidendo quest'è un gesto di zona di Miktris e non ti ne imbrovvisamente senti un forte rumore di cristallo spezzato, e tutti i sguardi si volgono verso Psyche.

Continua al 247.



Il giovane sogghigna, e afferrata una coppa col vino te la rovescia addosso. Quindi ti rovescia intorno la testa tirandoti per i capelli, e a forza ti ficca un'intera arancia in bocca. Non riesci a respirare per poco non soffochi, ad un cenno di Minosse le guardie ti afferrano e ti trascinano in cella. Prendi punti di INFAMIA e vai al 244.

Pregli il tuo prigioniero e vi si a letto. Puoi prendere punti di ONORE o 5 punti di RESISTENZA.

Continua al 213.

«Guarda, Alteo» continua Opris, «c'è agitazione in città. Hai sentito della congiura di questa mattina, tu e la tua sorella? Scorrerà il sangue. Segui il mio consiglio: vattene da Creta. Se non avessi fiducia qui me lo direi subito anch'io». Cerchi di persuadere Opris a sostenere le tue pretese al trono (vai al 22) oppure segui il suo consiglio e lasci Creta (al 116).

Ora puoi andare ad est (al 393) oppure ad ovest (230).

Prima che tu riesca ad allontanarti ecco che sbucano due guardie, come uscite dalla terra stessa, che ti raggiungono e ti gettano a terra. Dopo una breve lotta sei incatenato e portato in prigione.

Continua a 282.

Il giorno seguente una guardia ti getta un tozzo di carne che tu mangi avidamente per poi appoggiarti di nuovo al muro. La cella presto diventa insopportabilmente calda e i vestiti iniziano ad appiccicarsi sulla tua pelle. Hai perso ogni cognizione del tempo, quando improvvisamente la porta si apre ed una guardia ti porta dentro un'intera colma d'acqua e un po' di carne e pane in un cestino. Bevi a profusione e quando ti sei dissetato mastichi un po' di carne.

Perché tutte queste? chiedi alla guardia «Sono tornato nei loro favori?»

«No che no» sorride la guardia, «sembra che tra un po' ci sarai più qui tra noi. Stai per fare un viaggietto nel labirinto».

Vai al 478.

Finalmente a farti strada verso l'alto e alla fine riesci a uscire nell'apertura del tetto. Sembra una specie di tunnel che va obliquamente verso l'alto oltre il corridoio. Adesso prosegui più celermente, nonostante la stanchezza, e presto souchi in uno stretto camminamento ai piedi del enorme palazzo, camminamento sorto da una sorta di polvere brunastro.

Vai al 278.

Improvvisamente il dio arciero è al tuo fianco. Si piega per venire vicino a te e ti mette le braccia intorno alle spalle. «Alteo» ti apostrofa, «ti stai comportando molto bene. Tutto quello che hai da fare adesso è uccidere il Minotauro e lasciare Creta assie-

ma la Arianna. Apparentemente non dovrebbe essere  
difficile, anche se, naturalmente, non posso prevedere  
in alcun modo. Detto questo svanisce l'aria in lo-  
una persistente tace. del suo profumo, nel aria il  
pens. agli eventi che i hanno portato fin qui. Su-  
gemente. Il mormorio si è messo in viaggio da re-  
ne fino al Atene, dove regni tuo padre. Al-  
messo in guardia la tuo protettore, hai ucciso il  
voglio, oste Procoste. Poi, nel attraversare un tra-  
na fatto infuriare il re, regina degli Ili, avendoti  
raventata in acqua mentre eri travestita da ve-  
megera. Hai abbattuto il mostruoso verro che sem-  
va, panico nella città di Cromione e sbaragliato  
ratti portatori di peste a Paga. Hai nuovamente ne-  
trato il tuo protettore a Delfo e da lui ha avuto la  
profezia. Sei passata per Tebe, e sei andato alle cer-  
dei carri di Acarne, a cui ha, anche preso parte ar-  
vando secondo. Ad Atene hai salvato un Cretese  
nome Eliduro dalla impietazione ed egli ti ha in-  
a salutare a suo nome la figlia di Minosse.  
Quindi ha incontrato tuo padre, il re di Atene  
che prima volta dopo il tuo concepimento, egli ti  
dar delle lettere per il re Minosse di Creta e  
questo il negoziare con lui affinché cessi il tra-  
ateniese di sette giovani e sette fanciulle, tra cui  
dato contro le Amazzoni ed ha contribuito a scer-  
gerle mentre stavano sfilando Atene. Sei in-  
ne tra delle Eurie per salvare un uxoricide. Durante  
viaggio, Creta se sfuggito al serpente marino in-  
da Poseidone, hai viaggiato passando per Cipro, Mi-  
e Santorini, hai affrontato una tremenda tempe-  
ucciso il selvaggio di Citera, sei sfuggito a Talos  
gante di bronzo di Creta, per finire qui, appoggi-

ere sei ora alla poppa della nave. Alla nera chiglia  
che ti ha trasportato da Atene.

Ora continua al 108.

198

che il dipinto mostra il rack che salva una fanciulla  
dalla bocca di un mostro marino. Si tratta di Eione,  
venuta a Poseidone da padre Laomedone. Il rack,  
il tuo eroe, allontanato il mostro e lo stringe fino a  
che si sgonfia morentemente. Il sangue del serpente  
colora di rosso il mare, come i raggi del sole che si  
riflettono sulla superficie delle acque. Eione, le cui  
coste sono state spezzate da Heros, guarda in alto  
e può andare a nord (al 56), a est (al 430), a sud  
402) o ad ovest (al 385).

199

A. Il porto è una piccola imbarcazione, ormeggiata  
in chiglia. «Questa è la mia barca», esclama Ari-  
«Presto» salti a bordo, e mentre la ragazza si za ra-  
mente a vela tu ragazza, la cima finché si spezza  
e si sgonfia subito e la barca comincia a prendere  
vela, facendoti rotte verso nord-est. Ti metti a  
rapa assieme ad Arianna.

Vai al 473.

200

Alcibiade e i suoi salirono dal pozzo un impulso di ira  
che si scorre nelle vene e ti sbarazzati delle guardie  
e si affrettano verso Pongione. I quasi come se la de-  
ra se attraversi la tua alba. «Sacerdote» e la gri-  
e hai mormorato la mia ragione e ne hai fatto una  
e razione dei tuoi più oscuri dell'uomo, una festa di



«Orti» Ora mi servirai come mai facesti nella tua

na vietra. Il luce solare si sprigiona dal tuo dito  
nato contro Pangrione, che si trasforma in una or  
statua composta interamente da frutta. Mentre  
si scuote terrorizzato Pangrione così trasformato, sta  
nito per un istante, poi crolla a terra, sparpagliandosi  
una pioggia di tranci di mele, manghi, meloni, bana-  
ne, pesche, ed altri frutti che non si può conoscere  
ra la dea lascia la camera del tuo corpo. «Porta-  
le mie armi» grida in quel silenzio, «entrerò ne la  
tua ed estirperò quel male una volta per tutte»  
La tua stanza ti vien portato tutto il tuo equipag-  
giamento. Dai un'ultima occhiata alla corte, afferra due  
aranci e una banana per mangiarli lungo la via e  
scendere agilmente nel pozzo. Prendi 5 punti di ONORE  
e continua al 5.



201

ti spiedi a Polierate in modo che non possa cam-  
minare e poi avvolgi i capi del a fare attorno al e sue  
dopo dietro la schiena. Lo lasci così legato per andare  
tranquillamente a palazzo. Cosa farai cercherà il  
signarti a sostegno del a corte (vai al 421), oppu-  
mentre, subito alla ricerca di Arianna (a. 503)?

Ti precipiti alla porta.

Continua al 187

Aspetti che Iactris si stoghi. Alla fine getti la limatura in un angolo, deposti il modello e si volta nuovamente verso di te.

«Bene, te lo voglio chiedere. Da quando Opris è così intimo con i Traci?»

«Tu lo sei?»

«No, ma credo che lo sia da scegliere. *Volevo* quei incerti. Non credo che Opris o saprà fare bene»

«Credi?»

«Ma sì, ma sì, ce la farà, maledizione. E quella sacerdotessa dagli occhi a mandorla, tiene Pangrione in pugno. Sono seccato, Alteo!»

Qua c'uno bussava alla porta. Entra Psyche, così tu tei. Mentre stai per chiudere la porta senti Iactris dire: «Psyche, mia cara...» Sembra che Iactris abbia ritrovato il buon umore allora. Adesso puoi andare al tempio (al 17), alla palestra (al 50), o nella tua stanza (al 240).

Non puoi ritirarti da nessuna parte. Prendi il pantofofo INFAMIA e continua a combattere.

Torna al 124.

L'oste, evidentemente abituato ai clienti facinorosi, colpisce fino a farti perdere i sensi.

Se puoi, essere salvato da Zeus (al 327); altrimenti, caro Alteo, ti getteranno in mare assieme a immondizia e iquanni.

Tris ti dà un colpetto sulla spalla. «Ben fatto» e ti rimanda alla sala del trono dove Policrate sovrastando i palazzi.

«Ma perché ti chiede»

«Dov'è il re?»

«Ma da fare. Cosa vuoi da lui?»

Sembra che dovrai parlare con Policrate.

«E a proposito di Psyche».

«E allora?»

«Cosa hai intenzione di farle?»

Policrate fa un gesto verso le macchie di sangue sul pavimento: «Che ne pensi?»

«Ma» dici, bloccando ogni suo altro tentativo di far domande.

«Bene» dice Policrate e ti conduce in disparte. «Possiamo metterci d'accordo».

«Cosa vuoi dire?»

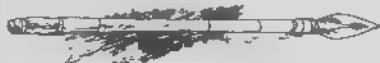
«Voglio una cosa in cambio».

«Ci sarebbe?»

«Voglio Cremlone morto».

Continua al 376.

Il mattino del terzo giorno ti sveglia un sole luminoso che penetra dalla finestra inondando la stanza.





Oggi è la festa di Demetra e devi combattere con Cremitone: e oggi Minosse deciderà se far continuare o meno i tributi di Atene. Ti vesti perciò con un certo senso di presentimento, ti avi e ti prepar per giornata che ti aspetta. Puoi andare alla sala del reo (al 477) oppure aspettare lì dove sei finché acca qualcosa (vai al 315).

208

Segui Minosse nella grande sala da pranzo che è piena del chiacchierio dei cortigiani. Quando scorgi il re subentra un silenzio di tomba. Prendi posto alla lunga tavola e appena ha inizio il pasto ti getti rapidamente su tuo piatto di verdure stufate. Da una parte del tavolo siede Cremitone, e pensi al modo migliore per provocare quello zitto. Guardi lungo la tavola, e quando nessuno ti osserva rovesci la tua sedella e veraci te senti verso Cremitone in modo che cadiamo in groppo. Per un attimo egli guture basso ma, quando quel liquido bollente inizia a colare nella tunica, balza in piedi con un angoscioso di dolore.

«Ti annizzerò per questo. Domani alla festa di Demetra te la farò vedere io: ti trascinerò sul quaderno e ti farò schiattare ai pugni. Ti caverò le budella e voglio vedere il tuo sangue colare: ti voglio vedere arripieta, e poi scarafiggio atenese, e voglio veder crepare!»

Poi, tenendosi l'inguine con una mano, esce dalla sala. «Sì, è vero» interviene Minosse. «Cremitone ha seditato il combattimento avra oggi domani alla sta a l'ultimo sangue». E ti lancia un'occhiata complicita.

Devi prepararmi a combattimento» dici a cortigiani ricantati ed esci dalla sala per tornare nella tua camera.

Continua al 500.

209

Sapendo che mai potrai avere la vittoria sollevi le mani in segno di resa. Per un istante il Minotauro si ferma, perplesso per il tuo gesto, ma poi abbassa la testa e ti carica con le sue corna acuminata. Per un momento scorgi il Minotauro avvicinarsi, poi tutte e due cadono mentre le corna e i morsi ti riducono a brandelli. I tuoi occhi e ti trafiggono il cervello. Le tue avventure sono terminate qui: mai mancherà lo scopo della tua impresa.

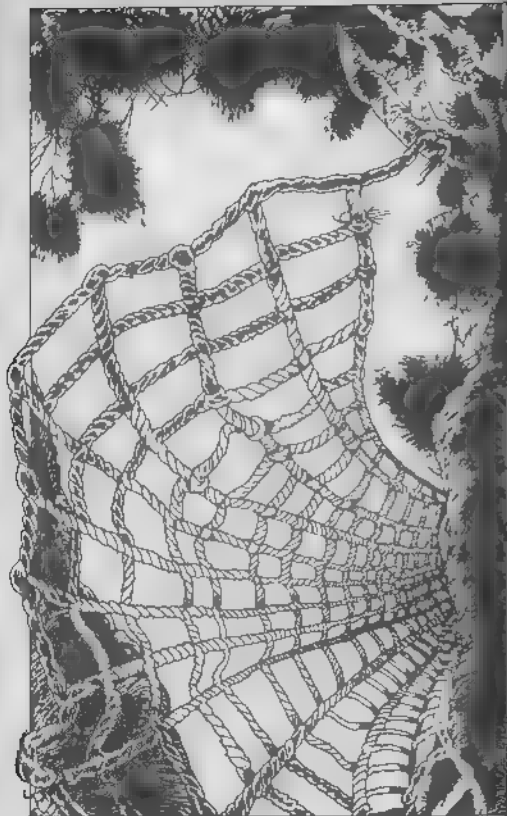
210

Per sei l'actris, che barcolla e cade all'indietro. Ma Cremitone e Mikros ti afferrano e ti scaraventano a terra. Mikros cerca di colpirti a gonfiare la tua stomaco. Prendi 2 punti di ONORI ma perdi 5 punti di RESISTENZA.

Quando allora si piega su di te e ti guarda stanca e triste: «Non impari mai, eh, Alteo». Ha fatto proprio una cosa stupida. Poi va dalle guardie: «Non ho tempo per occuparmi di lui, sbattetelo in cella». Se trascinerà via, mentre l'actris si risolava a fatica. Oppure la testa nei tuoi confronti. Ti scaraventano in terra ed hai il sospetto di esserti comportato in un modo tutt'altro che saggio.

Se Ares è il tuo protettore vai al 175.

Altrimenti vai al 35.



211

Se entri nel boschetto a prima cosa che noti è  
una ra e a relativa frescura. Improvvisamente una  
cascata cade al tuo cagialber, inciamp e cadi ne  
mentre il suolo. Ti legino saldamente e ti porta  
in prigione a dorso di mulo.

Continua al punto di INIZIA e continua al 282

212

Se dai l'anello, che egli prende poiché ha capito tutto  
immediatamente tiaro del mio meglio ti dice, o al  
vicio che gli dei ti proteggono. Te ne vai verso  
il porto, al 116.

213

Dormi

Continua al 207

214

Se ha POTENZA 6 e PROTEZIONE 10, ti  
impugna una spada di POTENZA 2

Se esce a LIRICO GRAVIMINE vai a  
150

Se ti arrendi vai al 286.

Ricorda che non puoi ritirarti né essere salvato  
Zus

215

Se ti butti sulla guerra per coprirsi, ma se così  
che quello riesce a uscire dalla porta e a chi-  
co l'acchitto. Ti senti ridere di gusto. Per un  
prechi coi pugni sulla porta, poi, vista l'innuità  
del gesto, ti calmi e finisci il tuo cibo.

Continua al 478.

Quando arrivi a la stanza della principessa, il cuore si apre al vederla ancora viva dopo quella durissima prova. «Sapevo che sarebbe andato tutto bene!» esulta. «Ora lasciamo questo posto prima che ci impigliamo di nuovo. Ho una barca per scappare dal porto» fuggite immediatamente la palazzo, e un istante e non che alcune guardie vi stanno inghiottendo. Allora vi mettete a correre a perdifiato e siete così a raggiungere il porto, al 199.

Molte rocce sono ricade dal soffitto e ti rendono divenuto davvero arduo. Ti arrampichi sui dattilici, con le mani per mantenere l'equilibrio, ma metti dieci minuti a coprire neanche un centinaio metri. Hai i piedi pieni di vesciche e le mani escoriate, ma alla fine giungi ad un sentiero sgombro e continui speditamente. Poi senti un'altra scossa e l'arcobaleno ricade nel polvere delle rocce che cadono. Aperti i cipiti avanti di corsa, al 131.

La guardia accetta la tua resa e ti scorta nuovamente in cella. Vieni legato e gettato dentro.

Continua al 244.



Il marato sui mari del labirinto e il tuo predecessore il re che discende le coste della Tracia per la sua fatica e il carnivore giungente di Diomede nitri e si gridano contro i re che le cattura e, stanco, è andato per la fatica, cerca di raggiungere la spiaggia rossa sulla prima dei suoi inseguitori, l'ore di lavoro della Tracia e i suoi vassalli.

Intre di questo passaggio si apre l'oscurità di un re e sei costretto a rasentare il bordo per passare. Puoi andare ad ovest (al 384), a sud (al 16) o ad est (al 385).

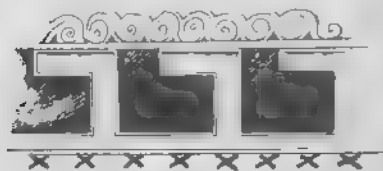
Le affissi ai mari ci sono dei sostegni con delle torce e le rocce ormai ad un mozzicone. Annerite dal sole e gette, le pareti non rivelano la loro natura, se non per l'architrave di una entrata all'estremità a sinistra cui è incisa la lettera «M». Puoi passare per la entrata (al 384) oppure andare ad ovest (al 68), ad est (al 16) o a sud (al 276).

«Amor» balbetti, «Antiope, regina delle Amazzoni, ti ordino di parlare con te».

Amor ne sembra riflettere per un istante. «Stranamente tu sei ma è chiaro che non intende certo dire niente», «devo per forza crederci. Tuttavia non mi fido di te». Poi però scivola fuori dei binari del solito, arresco e ampolloso stile delle Amazzoni. «Antiope?» «E come sta?» Le guardie, fuori, cominciano a battere sulla porta. «Lembra, a meno che tu non mi dai alle guardie, non sarò in grado di dirti alcun-

che sono appena scappato di prigione. C'è stato un malinteso. Puoi nasconderti ti prego?»  
I suoi occhi hanno un bagliore di sprezzo. «C'è un'Amazzone dovrebbe parlare di nascondere». «Vremo subito da Minosse e risolveremo tutta questa faccenda. Ricordi di trattare con chi sta in Noi ha possibilità di protestare e se ti sei riprova a dar due guardie ti stanno aspettando».

Continua al 373.



222

Il dipinto sul muro qui è bruciato, come se fosse stato colpito da un fulmine scagliato dalla possente mano di Zeus. Tutto quel che riesce a distinguere è il profilo della testa di un toro. Puoi andare a ovest (al 259) o sud (all'86).

223

Ben presto perdi il senso di orientamento. Se guardi più in alto scorgi un boschetto e ti precipiti più velocemente che puoi, al 211.

224

Conosce molto bene il labirinto, e presto sei nella aperta. L'ara è pulita e calda, ma puoi indagarla se



un solo istante perché Arianna si è subito timida e cammina. «Non c'è tempo da perdere» dice «devo fuggire al più presto!» Allora correte a perdersi nella boscaglia che separa il porto dalla città.

Continua al 199.

225

Il timo, messaggero degli dei e Atena dalle braccia braccia, regimi della sapienza, in questo dipinto si raffigurati, mentre guidano Perseo, che altrimenti senza aiuto non riuscirebbe nella sua impresa. Lo stupore è dipinto sul suo volto quando i suoi custodi gli dicono che deve recarsi presso la dimora delle Gorgoni, e rubare il loro unico occhio e il loro unico dente. Ora puoi continuare a nord (al 20) o ad ovest (al 122).

226

Hai ancora con te le lettere di tuo padre per Minos? Segna questa informazione sul tuo FOGLIO DI VIAGGIO, perché ti potrà essere chiesto più tardi e mostrarle.

Continua al 467.

227

Lo guarda si sistema accanto ad una colonna e tanto in tutte le direzioni circospetta al posto proprio come il pastore, anche vicino a casa, sempre controlla le sue greggi: sebbene i lupi molto raramente s'avventurano nei paraggi di una città. Poi alzando lo sguardo, ed entrano Opris e Noa, con cui scambiarsi saluto. Cosa fanno, resti dietro la statua (al 482)? Oppure balzi fuori per parlare con Opris e Noa (al 344).

228

Non cantando una vecchia canzone di battaglia tu sei, che chiama la dea protettrice in aiuto contro gli stranieri. Non conosci le parole del primo verso, ma unisci la tua voce a quella del coro:

"All'armi, Ateniesi, al armi

Prima che i nostri figli inermi

Il nemico venga a massacrare:

Presto Ateniesi, senz'indugiare!

Il tuo aiuto, Atena, noi vogliamo

Sbaraglia il nemico, t'imploriamo!"

Le lacrime ti scendono, anche se sei stato una sola volta ad Atene. Senti il sangue del tuo caro padre scorrere nelle vene.

Improvvisamente Policrate ti colpisce duramente sulla testa e tu lo guardi con un'espressione di sfida quando si volta a seconda strota, che oltreggia i Cretesi in quel particolare. Vorresti proprio saperne le parole che guaran entra nelle orecchie e colpisce gli altri per farli. Altre due ti spingono via da lì. Come ti trasciasti fuori, ti volti a guardare Policrate e canti serenamente ancora una volta.

"Il tuo aiuto, Atena, noi vogliamo

Sbaraglia il nemico, t'imploriamo!"

A Atena e alla tua protettrice prendi 10 punti di V.R.I. Altrimenti prendine 3.

Continua al 3.

229

Ma in una parte del labirinto dove c'è stato un recente e c'è ancora una polvere persistente, lo continui a sinistra (al 488) oppure a destra (al

Firmes, messaggero degli dei, corre rapido come pensero già nel l'ade per prendere Persephone. Tu via che ha mangiato i semi di un melograno, così dovrà rimanere per un terzo dell'anno sottoterra nei regni del dio Ade, e durante questo periodo non produrrà più frutti: nulla potrà crescere da sé. Meravigliato per la storia dipinta in quest'atto, continua ad andare avanti: puoi proseguire ad est (al 263), ad ovest (al 26) oppure a sud (al 46).

Sfregando la corda su una fibbia della sella riesci a liberarti e a fuggire di sorpresa. Una freccia ti sfiora la spalla: purtroppo un'altra ti trafigge proprio alla nuca. La tua avventura a Creta finisce qui.

«Sono Crabia» dice la donna, «io alleno i saltatori qui. Ho addestrato anche tuo fratello». Ti guarda dritto negli occhi con il suo sguardo penetrante. «Le donne brave sono le donne, indulgentemente, ma tuo fratello è davvero molto bravo. Potrei insegnare anche a te se tu lo volessi». Lo vuoi (vai al 523, oppure accetta l'offerta (vai al 367)?

Uscì dalla tua stanza e t'inoltri nei corridoi descendi finché ti imbatti in una schiava che va di fretta: chiedici dove si trovi la stanza di Arianna (vai al 142). Oppure cerchi la via per il labirinto (vai al 345). Oppure la segui fino agli alloggiamenti degli schiavi per avere qualche informazione da loro (vai al 419).

Nonno mentre apri il cofanetto senti un tremendo urto: è un uomo, come di una cascata che precipita dal fianco della montagna prima di raggiungere il mare. Il Minoico deve averti sentito: devi scappare velocemente. Prendi il cofanetto e corri via verso nord (a 179) o verso sud (a 279). In entrambi i casi premi il punto di **INFAMIA per la tua codardia.**

«Non so nulla» protesti.

Il Minoico aggrotta le ciglia. «Stavi solo curiosando, così è il tuo caso, vero? Non ti credo, amico!»

Il Minoico «Kreas» urla una voce dall'ingresso. Dietro la porta scorgi la figura di Diptis, il vecchio cinico del palazzo. L'uomo si allontana da te.

Il Minoico l'ho catturato qua dentro, Diptis. Ha scoperto le armi. Dovremmo...

Niente violenza. Niente violenza se possiamo risparmiarci la fatica. Lascia andare il ragazzo, possiamo aver fiducia di lui.

Il Minoico si guarda dubbioso ma ripone il coltello. Diptis si porta fuori. «Adesso devo aver fiducia in te, Alteo, ma non so che altro fare. I cittadini di Creta stanno per far cessare la tirannia di Minosse. Ma ora io non posso... in tuo potere: mi tradirai?»

Il Minoico, a Cnosso per rivelare la congiura (vai al 378). Oppure manterrai il segreto (vai al 507)?

Salgi per delle scale di pietra, che portano ad alcune stanze remote nel palazzo. Ti fermi ad una finestra ammirare la bellezza dell'isola bagnata dai raggi del sole. Ma, tuttavia persino nella quiete della notte la cam-



ma e ancora viva laggiù un gufo afferra coi suoi  
un topolino, e laggiù ancora un pipistrello sva-  
via da un granaio abbandonato.

Se mai a salire finché raggiungi un corridoio non ci  
sono torce nei sostegni alle pareti, ma la luna splen-  
dente illumina a sufficienza attraverso le finestre  
e tremila del passaggio, dove due rane di pietra spor-  
cano dal muro ai lati di una robusta porta di quercia,  
e statue hanno la bocca spalancata in un ghigno grot-  
tesco. Così fai, apri la porta (vai a 156) oppure  
aspetti che qualcun altro la apra (vai al 135),

237

Sei molto stanco, e cominci a pensare che mai potrai  
uscire dal labirinto. Non puoi veder nulla a causa del  
buio, e comunque non sai come arrivare all'uscita.  
Le tue gambe e i tuoi piedi hanno urgente bisogno  
di riposo, ma senti che non saresti in grado di rialzar-  
ti una volta seduto. Continui a camminare (al 131), o  
siedi di riposare (al 538)?

238

Qui, in questo punto, sono stati coperti da molte  
strati di vernice bianca, come se le scene qui affrescate  
avessero persino i (re)stati del cuore così arcano.  
Se continui ad ovest (al 393), oppure ad est (al  
342).



Mentre danzi continui a fissare l'antora in mezzo al cerchio. Improvvisamente ti sembra di udire la nebulosa di Dioniso che sta parlando: «Sarebbe una vergogna per uno con il tuo spirito morire senza aver bevuto un'ultima boccata. Tuono la fronte a te sta per cadere un calcio e avvelenarti con una lama nascosta nel sandalo. Stai attento!»

La tua mente si mette in azione mentre la danza continua il ritmo e la velocità dei passi aumenta, e tu vuoi andare sempre più in alto nella danza. Un'immagine improvvisa ti fa dire un calcio a bacche colpite dal vino che attiene il mattino per essere bevuto. Il tuo corpo esce impetuosamente dal pavimento e costringe il danzatore a rompere il cerchio e a balzare indietro saltando. A loro un uomo barcolla e cade, poi si getta tutto in una stanzuola sgombrata e si irrigidisce come un'immagine. Tutti gli altri danzatori gli vanno lentamente vicino incuriositi, e si pregano di lui per vedere cosa è successo.

«Ma è morto!» grida uno.

«Avvelenato!»

«Guardate là, nel sandalo!»

I danzatori hanno scoperto una lama che spunta dal sandalo, lama che sembra aver colpito proprio dove la nascondeva.

«Chi è?» chi ede qua c'uno nessuno però seml rissolo.

Tu torni nella tua stanza, al 171.

Torni nella tua stanza e mediti sugli ultimi avvenimenti. Dopo un po' di tempo suona un gong e tu

ti accorgi che è l'ora di cena, sebbene sia molto più tardi dell'ora in cui cominceresti il pasto nella tua stanza.

Continua al 109.

Un uomo che in greco antico la stessa parola può designare sia «Straniero» che «Amico».

Continua al 373.

Un uomo che di colpo lo colpisci con un pugno ma senza alcun esito. Il suo stato di ubriachezza, egli, rotola e riesce a tagliarti la gola in profondità. Il tuo corpo cade a terra privo di vita. Zeus non può fare le tue preghiere e la tua avventura termina.



Un uomo che guardi stanno cercando di medicarsi le ferite. Guardate e ai tuoi piedi, sanguinante da la ferita alla gola. Stai per dare il colpo mortale e quando senti rugire dietro a te «Adesso vedo che razza di persona



sei Ateniese» I Minosse e sta mandando un'on-  
ascia. Devi combattere contro di lui, tenendo conto  
delle eventuali ferite che hai ricevuto nello scontro  
precedente ferite che non sono ancora guarite. Al-  
se hai POTENZA 8 e PROTEZIONE 16 (più)  
che ha POTENZA 3. Non ha alcuna possibilità di  
ritirarsi e sa che Minosse non accetterà mai una  
resa.

Se riesci ad ucciderlo vai al 443.

Se invece è lui ad ucciderti (e vieni salvato  
Zeus) vai al 143.

244

Le ore scorrono lentissime e non ne puoi più  
mutare la cella nei suoi minimi cattagli. Le guardie  
che passano nei corridoi sono l'unico sollievo a que-  
sti tremendi monotoni. Si fa buio, e un raggio di luce  
penetra dall'apertura nel soffitto. Ti appoggi al muro  
aspetti che accenda qualcosa. Più tardi, schiacciato da  
sopra quanto più tardi, sei svegliato di nuovo.  
Dopo un istante un'altra, togata figura appare nel  
ridio e ti chiama.

Continua al 463.

245

Per un po' di tempo continui a cercare, ma non  
nulla. Per aver perso tutto questo tempo prezioso  
dell'oro, perdi 1 punto di ONORI.

Torni indietro (al 144).



«Voglio vedere Atinna» gridò «e non permettono a nessuno di mettersi sulla mia strada!»

«Direi parole, ragazzo» dice l'ombra, e con un movimento rapido ed elegante sguaina la spada e si prepara a combatterla. Dev. combattere contro l'Amazzone POTENZA 6 e PROTEZIONE 13 (per la spada ha POTENZA 1).

Se riesci a FERIRLA GRAVEMENTE vai al 146.

Se viene uccisa ma sei salvato da Zeus vai al 54.

Se ti ritiri vai al 181.

Se ti arrendi vai al 9.

Psyche afferra quel che rimane della coppa e va verso Lactris, che la guarda come ipnotizzato. La tinea lancia un bruciante urlo e gli sfregia la faccia. Lactris porta una mano al volto, dove i frammenti di cristallo hanno scavato una ferita scarlatta, e il sangue inizia a scorrere lungo il dorso della mano e lungo il viso. Allora Psyche colpisce anche l'altra gamba. Lactris barcolla all'indietro, tenendosi il viso tra le mani, col sangue che gli cola copioso tra le dita. Le stoffe intorno a tutti sono come pietrificate. Si sente un tonfo sul pavimento.

Continua al 346.

Drizzi le spalle con un gesto di sfida e le psiche della tua tunica si muovono fino a rivedere la spada della regina Antiope che la tiene e mi ordina di dire che io sono amico dell'Amazzone».

Dev essere vero, perché questa spada viene data solo a chi ha sconfitto in modo onorevole una regina Amazzone in combattimento» risponde l'ombra. Stacca la spada e il suo atteggiamento si fa più amichevole. «Vedi il punto di ONORE. «Dopo tutto, puoi parlare con la principessa. E c'è affare da conquistarsi, l'amicizia dell'Amazzone, ma una volta conquistata essa è una cosa che può aprire le porte più resistenti». Dette queste ti conduce ad una stanza interna, al 270.

La tinea e il ratto mentre compie la sua seconda carica. Egli combatte contro Aldra di Ierna. L'ombra è ardente, quasi ardente nell'oscurità, irraggia calore e pestilenza, mentre le teste di serpente sibilano una sfida verso feroce. Egli taglia una testa ma da' il braccio tagliato presto ne spuntano altre due, e il serpente lo avvolge, vestito di una bianca tunica macchiata di sangue, si prodiga a bruciare i moncherini del serpente e la tinea ha tagliato. Nel frattempo tutti gli animali della foresta fuggono alla visione di questa tremenda battaglia di giganti. Ora puoi andare ad est (al 186), ad ovest (al 319) o a nord (al 69).

Quando via un po' di fuliggine dal mare scopri un rifugio. Due uomini vestiti di ricche tuniche si stanno dando la mano per salvarsi da una marea di morti, vuoti anfratti, sotto un cielo blu in cui un uomo sulla destra sembra improvvisamente prendere fuoco. Meravigliandoti per i modi dei ricchi, segui il tuo cammino. Puoi andare a sinistra (al 28) o a destra (al 428).

L'applauso svanisce ma la musica ricomincia, con un frase rapida e ripetuta insistentemente, e un fortissimo dei tamburi. I flauti suonano una melodia sopra questa base.

«Danziamo questa» ti incita Taisia, e mentre i coreografi danzano dal tavolo al centro della sala, cominciano a muovere i passi, la ragazza ti trascinando nella canzone «Si tratti dell' Orso», la nostra danza nazionale. Non potrai mai dire d'aver visitato Creta se non l'avrai prima provata».

Così, controvoglia, sei in ballo e devi cominciare a tenere il passo. Per un po' la musica resta costante, te la frase ripetuta dal flauto, e sei già in grado di copiare e ripetere i passi base, anche se privo di grazia di un Cretese, in più, con il grido "ti opo" veloce, unita e cominci a sentirti perduto. In galleria c'è un trionfo, e uno di questi miti tiene sempre il tempo mentre gli altri sfrecciano syncopati e schiagghi attorno a quella principale, come un cucciolo che fa le caprie in primavera. I colpi di tamburo si rincorrono di galleria in galleria, e il trionfo principale, a volta, sembra esserne sommerso, e quanto ti sforzi di distinguere dal resto del tumulto. I Cretesi, però, sembrano non avere a cun proprio. Tu incami, qua e là e gli altri imitano ironicamente i tuoi passi sbagliati trasformandoli in nuovi passi. Per le file abbandonano la loro frase ripetuta e iniziano una serie ascensionale, e mentre ogni suonatore cerca di superare l'altro. Perdi completamente il ritmo, in un po' e cadi a terra. Prendi il punto di INFAMIA. La musica diventa un'improvvisazione. Tu ti rialzi e i sandali e ricominci a danzare in un modo esageratamente lento. Ma questa volta, mentre il ritmo dan-

calezare, sei capace di seguirlo e termini la danza. «Datissimo ma trionfante. Hai il fiato e Taisia ti conduce in disparte. «Andiamo fuori» ti dice, senza entrare per nulla a corto di fiato. «Al fuori e più fresco». Vai con lei (a. 6) oppure ti fermi alle danze (va 449 -

## 252

«Ohi sdegnosamente la schiena e torni al tuo posto. Dopo un istante l'uomo aggrotta le ciglia, mibronisce e ordina ad un servo di andargli a prendere il vino. Quando l'ha ricevuto, lui e il suo amico si voltano barcollando verso il trono.

Continua al 518

## 253

«E mandati il tributo pattuito» gli dice, «ma non ora. Tu. Sono stato mandato da mio padre per trattare con te, Minosse, una discussione di questo tipo.

«Se ci pensa su per un attimo, poi così parla. Ma ti avrà dato delle lettere di presentazione per dove sono?»

Se le possiedi vai al 339.

Se le hai perdute vai al 59.

## 254

«Le guardie ti afferrano e ti legano le mani, con la corda. Ti spingono in tutta fretta fuori del abito e ti portano al palazzo. La fune è legata strettamente e ti lacera i polsi, rendendo insensibili le dita. Ti scaventano in una stanza spoglia, mentre la porta è chiusa a doppia mandata.

Continua al 101.

Pregli Poseidone, signore dei mari, ma egli non appare. Allora torni con il ricordo al tempo in cui egli t'apparve a Trezene, prima che tu iniziassi le tue avventure. Vexesti il suo volto nella fontana del tempo, però, stranamente, non riesci a ricordarti che cosa disse. Tuttavia, fu l'incitamento di Hermes a farti camminare per Atene e a iniziare il viaggio verso Creta. Hai ucciso e scuoiato un lupo per coprirti con la sua pelle, hai incontrato un cavallo di Poseidone e hai reso omaggio, hai ucciso il terribile verro che terrorizzava l'ominnione ma di fronte ai ratti che ne stavano a Page hai avuto paura. Visitata Delfi, hai assassinato il re di Tebe prima di vincere la corsa dei carri ad Acarne e uccidere il toro di Maratona per provare il tuo valore davanti a tuo padre.

Hai sconfitto in battaglia la regina delle Amazzoni, quando te hai risparmiato la vita ti ha suggerito cercare l'Amazzone Lembra, una volta arrivato a Creta. Qui sei stato mandato da tuo padre, per cercare di far cessare il tributo di sangue che Atene deve pagare annualmente, e dopo aver incontrato un serpente marino e una terribile tempesta sei sfuggito anche a Polos, il gigante di bronzo, arrivando infine sulla nave con l'aiuto del tuo protettore.

Vai al 539.



...ne ti avvicini alla porta per vedere se è chiusa nota cosa di strano nelle ungue del e rane. Gridi la maledizione e ti rendi presto conto di che si tratta: fai un passo indietro, ma due frecce, uscite da le bocche delle due volano rapidissime verso di te trafiggendoti le braccia e strappandoti la carne. Gridi per l'acuto dolore e ti lanci per il corridoio, incapace di muovere e incapace per estrarre le frecce. Una mano ti afferra da dietro per il collo e ti trascina in una stanza. Vieni di corsa sul pavimento e allora vedi il tuo ignoto soccorritore.

«Chi sei?» chiedi ansimando.  
Sono Boloris».

Continua al 14.

La polvere e quasi insopportabile ora, ma sei ben determinato a uscire di qui. Tossisci ad ogni respiro, ti chiudi gli occhi e vedi a malapena, però ogni passo che fai ti avvicina alla salvezza, mormori fra te e te una molta convinzione. Il filo s'incontra nel buio di un cunicolo davanti a te, sepolto sotto un mucchio di detriti e macigni. Ti fermi e aspetti che l'aria si faccia un po' respirabile (vai al 274), oppure cerchi di aprirti una via tra le rocce (vai al 365)?

chiami, ma non conoscendo il suo nome riesci solo a gridare «Aiuto!» Non c'è alcuna risposta, solo i rumori dei muri che ti rimandano il tuo «Aiuto!» come se tutti quelli che perirono nel labirinto si fossero messi a gridare con te. Gridi nuovamente, sperando

ancora di avere una risposta. Ma non arriva nessuna  
e a ora ti metti a gridare come un forsennato, finché  
la gola ti si secca e diventi rauco. Ma fine cade esau-  
sto contro una parete, sussurrando pianissimo  
«Aiuto, aiuto...»

Continua al 401.

259

Qui il passaggio conduce in una grande sala semicir-  
colare, nel cui centro c'è un enorme altare di pietra.  
Attorno ad esso sono sistemate alcune file di sedili  
come fosse un'animata assemblea. La volta è riccamente  
decorata, e l'altare porta scolpito un bassorilievo raffigurante  
dei serpenti che s'attorcigliano intorno ad un busto  
e alcune teste di toro. Forse è qui che i Minotauri  
fanno la propria corte. O forse qui i Cretesi compiono i  
sacri e inenarrabili sacrifici alla bestia taurina. Sei riluttante a  
passare ancora un secondo qui dentro, perché le pareti  
della sala sono dipinte in un rosso molto cupo. Si  
può andare a ovest (al 359), a est (al 222) oppure a sud (al  
52).

260

Come ti inoltri nel buio sempre più fitto ti rendi conto  
che devi accendere la lampada, questa cosa così pre-  
ziosa quaggiù. Continui il cammino, impaurito dal ca-  
pestio e dallo scricchiolio che senti tutt'intorno. Trovi  
i passi del ferale Minotauro, ma forse solo i movi-  
menti dei ratti, i portatori della peste.

Vai al 406.



«Puoi chiamarmi Alteo» le dice.

«Il mio nome è Iaisia, ma molti mi chiamano a Rodine».

«Sono qui a negoziare la cessazione dei tributi da parte di Atene» le dice con accorata confidenza. «Ma non puoi farti portare via ogni anno i suoi giovani: è ancora per molto».

Iaisia riflette a lungo su quel che hai detto. «Ma una guerra morirà, vero ben più di quattordicienni» è la sua risposta.

«onta il principio» affermi, «e comunque, se ci è una guerra la posizione di mio padre sarebbe meno instabile di adesso. I re possono usare la guerra per giustificare quasi tutto».

Il volto di Iaisia s'illumina. «Devi essere il fratello Tesco, allora, se Igeo è tuo padre? Poi, saccia. «Non mi ha mai parlato di te, però».

A lora le spieghi le circostanze della tua nascita, come e dove sei cresciuto.

«Capisco» dice infine la ragazza, «i modi degli sono strani. Però adesso devi affrettarti, altrimenti non se ne sa nulla». Ti veste con una tunica rossa e conduce nuovamente alla sala del trono. «E' bello re cui il fratello di Tesco». L poi aggiunge ma zmente. «Anche Andra ne sarà particolarmente contenta».

«Cosa vuoi dire» chiedi, ma siete già arrivati alla sala, e con la sensazione d'aver parlato troppo in nella sala.

Vai al 381.

Riesci a saltare nel corridoio e a staccare una torcia dal muro. Ma improvvisamente arriva una guato-

ancia un grido e corre verso di te. Le parti davanti la torcia per difenderti.

Continua al 336.

ti cautamente, ma in lampi e devi appoggiarti ai muri di pietra per non cadere. Ti scorti un mincontro qualcosa di acuminato e le nubi in mente. Allora guardi con cura il muro per capire se c'è un buco a quel modo e trovi, appoggiata su stretta sporgenza, la punta d'una lancia intagliata in muscoli segni che non riesci a distinguere così. Forse si tratta di un'escandala arma cretese, con il segno lasciato da un giovane ateniese che ha fatto il suo terribile destino nelle mani ferali del minotauro.

Vai a prenderla (vai al 176) o no (al 193)?

Sei riuscito a ingannare la guardia che, afferrato per una spalla, ti scaraventa contro il muro. «Chi ti domanda».

«Ateniese, figlio di re» gridi, e ti getti su di lui.

Vai al 336.

Rechi alla palestra sotterranea, dove Crabia ti mette a prova. Al fine della l'enamento sei esausto, ma ti più esperto di prima. Crabia sembra essere soddisfatto. «Non sei ancora bravo quanto tuo fratello, non va male». Poi ti dona un piccolo toro d'oro e sostituire quello d'argento. «Per l'astro degli alie». Aggiunge. Sei già all'inizio della rampa di sca e e

Crabia sta per andarsene. «Buona fortuna, Alceste», dice e esce. Tornò nella stanza e si batti su di lei. Agganciò punti di RLSISTEVA e 2 di CONCRE.

Continua al 213.

266

Lasciò perdere e tornò lenamente alla sua lezione. La robusta dapice portò sopra il lenamente appena occhi, ma preferì non entrare. Invece di una scelta attraverso la tessitura vedì Minosse che con due guardie Rese a capire qualche parola non pena criminale guardie di uccerta. Non ha scelta che fuggire da Creta.

Vai al 116.

267

Per la prima volta da quando sei a Creta compi un consapevole atto di coraggio. Vai verso Psyche ed inizi a parlarle.

«Psyche lascia cadere quella coppa».

Ancora silenzio.

«Psyche...»

La ragazza si volta e ti guarda poi cede nella braccia. Allora Mikros tira fuori uno spadino, avanza verso di voi con le peggiori intenzioni. «Stai alla larga» gli gridò Psyche stupendo. Per un istante Mikros furibondo continuò ad avanzare. Allora togli dalle mani di Psyche la coppa spezzata, parte e vaniti Mikros. «Lascia stare, ti ho detto». La situazione è terribile. Mikros rimette la spada nella scabbia e recede.

«Sei un uomo morto, Alceo» ti sibila contro. «Riesci a far una visitina, puoi starne certo».

Un sacco di gente mi ha detto la stessa cosa» gli rispondi. Vorresti insultarlo ancora, ma ti rendi conto che stai comportando come un rozzo marinaio. Poi Psyche, che eri e attendibile. Dietro, l'attrice e ancora la fanciulla impregnata di sangue, la faccia smascherata di morte, bianca come la cenere sotto i tuoi vermigli.

Continua al 438.

268

Alto Olimpo, scende su di te la benedizione degli dei. Ma ora sei a Creta e qui prevalgono ancora forze oscure ed oscure. Tutto quello che il tuo protettore può fare è trasformarti in un morbido gattino. Le tracce dell'umana intelligenza svaniscono da te. Sei in una dolce marca e ti senti prendere in grembo. La tua sia ed a lei stai vicino, ma resterai un gatto sempre.

269

«Sento a tutti che sei libero». Lei ha danzosamente guardato mentre entri nel tempio. «Puoi andare alle cerimonie».

Sì, Apollo o Atrodite e il tuo protettore oppure il tuo numero di punti di CONCRE va a 351.

Altrimenti vai al 13.

270

La stanza di Arianna è arredata sfarzosamente ma non è molto uniforme come se l'arredatore avesse fatto delle buone idee ma scarsa volontà di completarle il progetto. Arianna è distesa su un ampio cuscino un po' annoiata, e intenta a un lavoro di cucito.



me ti vede entrare da a Lembra un'occhiata di stupore e di agitata speranza.

«Questo è Alteo» le dice l'Amazzone, «figlio di Figeo, ambasciatore da Atene».

Anna annuisce con enfasi: «Sì, lo ricordo dal la festa per notte». Si toglie una ciocca di capelli da le labbra: «Aspetta fuori, Lembra».

«Ma signora! Dopo quel che è successo con Eridano, è in gioco la mia testa».

«Non essere sciocca, Lembra. Non toccherò questo ragazzo neanche con un dito. Fuori, ora».

Una sola occhiata alla principessa è sufficiente a dissuadere Erida che si mosse possa non essere suo padre. La stessa inflessibile autorità, un'autorità che persino l'impugnica Amazzone deve riconoscere.

Continua al 513.

271

camminate per tutto il giorno sotto il sole verso il mare. Una volta lì i quattordici Atenesi sono conosciuti come prigionieri, mentre tu, imperverato, sadieto e indenne, veni condotto a corte. Riconosci distinto l'uo-  
l'egiziano che sta dall'altro lato della sala, e Mene. Mentre si avvicina dai una rapida occhiata at-





«I prigionieri da Atene sono arrivati, sire» annuncia il capitano delle guardie.

«Bene, bene» tuona Minosse, «questo è uno di loro vero Policrate?»

«No, sire» inizia a dire il capitano, ma Minosse interrompe.

«A loro è un nostro ospite, e visto che ci qui potremmo riservargli qualche gentilezza. Hai saputo te stesso Policrate?»

Il capitano alza le spalle, mentre Minosse ti stringe la mano con una tua forza di spezzare tutte le ossa. «Sono Minosse» dice.

«Ed io sono Alteo, figlio di Egeo».

«Ah Alteo, che bene benvenuto qui, a loro» tu esclamasti, gli dai ora le lettere, se ce hai con te. «Vai all'8», oppure aspetti (vai al 433)?

## 272

Arrivata con te. «Devo stare qui a Creta, voglio dare su continente. Voglio che tu mi ci porti».

«Lo farò, Ariannab».

«Quando fuggirai dal labirinto andrai al porto. Prendi una barca con cui ce ne andremo».

«La mia nave è in attesa proprio un po' fuori della baia, quando saremo lì saremo al sicuro» e tornerai subito ad Atene».

«Oh, sì» esclama, e svanisce nuovamente nell'ombra. «Alteo?»

«Mmm»

«Mio fratello è nel labirinto. Stai... stai attento! Dillo questo se ne va».

Ripensando a queste sue ultime parole ti addormenti.

Continua al 195.

## 273

grande Eracle è raffigurato mentre scende nei inferi per compiere la sua dodicesima ed ultima impresa. Eracle afferra con le nude mani il temuto cane infernale, Cerbero, e lo porta al mondo assolato, mentre l'animale guaisce e grida, cercando con le sue tre teste di strappare la carne dell'eroe e di mandarlo così stesso Ade. Il suo padrone Eracle, tuttavia, prevale sul cane infernale e completa la sua ultima fatica. Ora puoi continuare a nord (al 430), a est (a. 20), a sud (al 122), oppure ad ovest (al 306).

## 274

ti fermi per un istante, e presto l'aria si fa un po' più calda. Il labirinto era quasi del tutto immerso nel buio prima del terremoto, mentre ora gli squarci nei soffitti sopra di te lasciano entrare larghi raggi di luce. Ora vedi che le rocce che nascondono il filo sono proprio state da muro crollito. Per la prima volta ti rendi conto che l'intero labirinto è andato distrutto, però sei ancora nei pressi dei nuovi giri e dalle nuove deviazioni dai passaggi dove prima c'erano solo le rocce e dalle rocce incombenti dove prima c'erano passaggi. Cosa fai, non un po' in giro (vai al 494) oppure cerchi di trovare il filo (vai al 516)?

## 275

Devo parlare con Minosse? ti rispondi cortesemente, ma che capisce che non vuoi parlare non ti fa a tre braccia, ti veste con una tunica blu e ti riporta alla tua camera del trono. Ti fermi un istante per far mente locale sulla posizione della tua stanza, e poi la segui (al 381).

Improvvisamente un odore dolce riempie l'aria e senti rincuorare, perché si tratta del profumo delle rose che filtra in qualche modo dall'alto. Tuttavia non è possibile. Più probabilmente si tratta dell'incenso usato da Cretesi per coprire il fetore del labirinto qualunque cosa e più gradevole del lezzo di muschi che finora ha riempito i tuoi polmoni. Ora puoi andare ad ovest (a 220), a nord (al 475), ad est (al 69) o a sud (al 128).

Ora se seduto nella tua stanza ed aspetti, mentre io sto ti rock lo stomaco come fa la putredine con il sole a nero che era la a terra nella foresta. Arriva due guardie per portarti al tempio. Riesci a nascondere sotto i vestiti un'arma, un pezzo dell'armatura o qualche altro oggetto. Sul FOGLIO DI VIAGGIO devi provvisoriamente togliere le armi e i pezzi dell'armatura che hai lasciato nella stanza (metti li trapuntati, perché potresti recuperarli più tardi).

Continua al 174.



Sei su uno stretto camminamento ai piedi del muro. Da un lato c'è una parete perpendicolare con una

trave molto in alto, almeno cinque metri da terra, e l'altro c'è un tetto che sale diagonalmente, sovrastando tutta la lunghezza da uno scolo largo un metro, e si scende nella zona delle celle. Dietro a te c'è una scala che porta giù ad una galleria. Puoi continuare lungo il camminamento (vai al 405), scendere giù per la scala (al 187), o scalare la parete per arrivare alla stanza (al 27).

Salta dalle possenti braccia e qui ritratto mentre uccide una pericolosa aquila, poiché Prometeo aveva gridato aiuto nella sua tremenda agonia. Così un umano era un dio, tuttavia Prometeo non può essere liberato. Anche un altro dio non prenderà il suo posto, e i due cretoteranno per le porte del tempo prima che questo accada. Ora puoi andare a nord (a 366), o a sud (al 165).

Usciti dal portico e ti precipiti fuori del palazzo verso i giardini. Ti imbatti in molte persone, a te poco famigliari, che vanno nella direzione opposta, ma non riesci a trovare Arianna in nessun luogo. A loro ti metti a parlare, prima lungo la banchina, poi per le strette viuzze che congiungono le locande con i magazzini. La folla è affollata e trovare la ragazza in mezzo a tutta questa folla non sembra un'impresa facile. Finalmente scorgi il suo volto in una via stipata di gente e corri incontro.

Ma se ancora vivo? grida Arianna e i suoi splendori si colmano di un'espressione di sollievo e di dolce che tutti i tuoi pensieri di morte svaniscono come per incanto, così come le fantasie notturne

svaporano alle prime luci dell'alba. La ragazza ti prenderà per mano e ti porta via.

Continua al 199.

281

I corpi caduti sul campo di battaglia sono come le foglie cadute dagli alberi, che marciscono e imputrescono nel sottobosco della foresta. I resti dell'armata ateniese, terrorizzata, sono costretti a trattare con crudele Minosse e a pattuire l'invio ogni anno di un tributo di sette giovani e sette fanciulle. Il cuore ti gonfia di rabbia al pensiero del torto compiuto verso la tua patria. Al centro di questa scena è scoperta una macchia color rosso sangue. Ora puoi andare a nord (al 90), ad est (al 128), a sud (al 300) o ad ovest (al 418).

282

La cella è grande circa due metri quadrati, ed è possibile stare distesi solo in senso diagonale e in posizione semi-accovacciata. La porta è pesante e inchiodata dall'esterno: nessuno la potrebbe forzare. Sopra la porta, sul muro, c'è una feritoia e ancora più su nel



fitto si apre un cammino piuttosto stretto. I muri sono  
ruidi, ma non ci sono appigli e la feritoia è troppo  
alto per saltare fin là, anche aiutandosi con le mani.  
Inoltre una guardia passa a controllare ogni cinque  
minuti, sembra che tu sia proprio destinato a passare  
la tua prima notte cretese in prigione. Puoi pregare  
i tuoi protettori per ottenere un po' d'aiuto (vai a 33)  
oppure aspettare gli sviluppi della situazione (vai a  
244).

283

Non fai neanche un gesto, però i tuoi sorrisi  
per far andare Iactris in bestia. Dietro a te senti  
il rumore di cristallo che va in frantumi, e tutti si  
anno a guardare Psyche.

Continua al 247.

284

«Sciocco. Te ne potevi andare via in pace. Ormai  
scerai l'eterna mai più. Ma no, no, non ti ucciderò».  
Minosse parlando poi a se stesso che non a te. «Per-  
telo nella stanza della torre».

La guardia fa un bacio verso di te e ti lega vici-  
namente le mani. Da ancora uno sguardo al re po-  
trasci nano a palazzo. Vieni rinchiuso in una stanza  
dove c'è un'unica finestra, da cui entra poca luce,  
dove, disperato e solo, ti siedi ad aspettare che pas-  
sino il giorno e a notte, tuo unico riferimento per  
quanto tempo scorre via.

Continua al 64.



285

e pioggia incessantemente, ti colpisce negli occhi  
e ti taglia. Fortunatamente scorgi più avanti un bo-  
tto di ulivi.

Continua al 211.

286

Ti conducono in prigione, al 244.

287

«Come è Psyche? Cosa vuoi dire?» ti arrabbi, ma in-  
si poco plausibile.  
«Sì benissimo, cosa voglio dire?» risponde Mikros,  
che è mia. Lasciala stare».

Il becco sta prendendo una piega da tragedia at-  
e hai la brutta sensazione che non ci sarai ad-  
giungere il fine. Per fortuna qualcuno avanza lun-  
il corridoio e Mikros e Cremona fuggono via  
e un'impresione. La persona che sta passando  
e conosci, cosicché decidi di andare da Iactris, a  
41

288

Andonata a terra giace una lira rotta, le cui corde  
sono allentate e distaccate per l'umidità. Lo stru-  
mento dorato è mal ridotto dagli anni e non potrà  
suonare. Incrostato di caligine e sudiciume, sul pa-  
tento c'è un mosaico raffigurante Apollo, dio della  
luce, con in mano una lira lucente e splendente.  
Prendere la lira rotta (vai al 162), lasciarla dove  
e affrettarti verso nord (al 470), a sud (al 136), ad-  
al 411) o ad ovest (al 186).

Con ça ma spieggi a Po ierate che Minosse ha accettato di abdicare in cambio del favore che gli ha reso risparmiandogli la vita nel labirinto. Il capitano della guardia prima guarda te, poi Minosse, poi nuovamente te. La sua espressione ti dice tutto, non sono necessarie parole.

Così vuoi fare dunque, cercare di fuggire al 164 oppure combattere (vai al 34)?

«Credo di non capire» dici.

«Credo che invece tu capisca benissimo. Sotto il mio regno Creta è diventata grande e potente, non sono

tentativi dega dei, e quelli di Pasite di trascinarmi progetti. L'ora dove vedere tutto il mio regno gettato all'aria da que pagliaccio ubriaco di no-  
glio».

«Ma sarà lui ad ereditare il trono».

«Oh, avevo tre figli che amavo moltissimo. E sono tutti morti. Può capitare un incidente... il quarto figlio... sono il Re, mi succeda chi voglio io, accidenti».

Hai capito tutto, ora. Cosa fai, asseccarti i pantaloni Minosse (vai a 93), oppure rifiuti di prenderti parte al 424)?

Davanti a te grava una cappa. Il fumo denso quando sciami di api arrabbiate, ti sturbate da qua che cauto passante. L'aria diventa sempre più calda, feroce, e de, tutto intollerabile. Questa, pensa, dovrebbe esser la via alle fucine di Efesto! Da un pozzo qualche metro più avanti s'innalza un gonfio, ustionante e a



stante vapore con numerosi guizzi di fiamme. Torna dall'altra parte del pozzo la via sembra facilmente percorribile. Cosa fai, cerchi di superare questo ostacolo? (vai al 154), oppure torni indietro a cercare una via più promettente (vai al 183)?

292

Raggiungi l'aggettivo, insimile. Si tratta del mio Minosse, che porta addosso una grande scia iperbolica. Il segno M è fortunatamente Minosse non ti ha fatto ritorno, di soppiatto il tuo nascondiglio sorprende a aver trovato l'anello.

Continua al 474.

293

Al mattino ti gettano un altro tozzo di pane ed è Polerate stesso, il capitano delle guardie, a portarti con acqua. Si ferma, gongolante, a guardarti mentre mangi e bevi. Quando hai finito ti conduce fuori della cella e lungo il corridoio fino ad una scala di pietra che porta ad una galleria. A due celle più in là, la tua scorta, i sette giovani e le sette fanciulle ateniesi, ti fermi un attimo a guardarti.

«Non li vedrai un'altra volta, Alceo» gracchia Polerate e l'ira divina ti esplode nel petto: «Ti piace tanto l'incubo?»

«Sono i capitani delle guardie faccio solo ciò che Minosse mi ordina»

«No non è questo. Perché me? Perché sei così tentato?»

Polerate ti guarda negli occhi. «Gli uomini di tua stirpe uccisero i miei figli. Ateniense. Ora sarò io ad uccidere il tuo»

Non li ho uccisi, io i tuoi figli. comunque, io sono stato a Trezene».

Ma sanno che gli abitanti di Trezene sono i peggiori bagardi in circolazione. Perché ti dovrei crederci? Vieni, è ora».

La tua logica certo non soddisferebbe un filosofo, e la tua furia per questo, giustiziata sotto il tuo stesso cielo, gli Ateniesi iniziano a cantare.

Continua al 228



294

Sei stavo tentando di rapire Arianna, bastardo! Be' scetto la via ti ma sbagliata questa volta. Lembra ti massacrerà per questo»

Continua al 392.

295

Il soprannome di Tausia è

L'aquila? Vai al 134

Martin pescatore? Vai al 307.

La gazza? Vai al 391.

La rondine? Vai al 437

Cigno? Vai al 508

Riesci a resistere all'odore intenso e ti rendi conto che stava per stordirti e privarti del senso dell'orientamento. Stavi quasi per prendere la via sbagliata e poi per sempre. Ora puoi andare a nord (al 220), a sud (al 475), a sud (a 69), o ad ovest (al 128).

«Ho incrociato Diptis per strada» dice a Taisia.

«Ah, e che cosa ti ha detto?»

«Non so. L'ho evitato per poter venire subito qui te» rispondi, con fare indifferente.

«Se oeco da parte tua. Se voleva parlarti doveva aver qua cosa ti importante da dirti. Si offende subito. Ma lo non andavo mica via, posso aspettare».

«Ma perché ti preoccupi tanto di Diptis?» te chiede un po' seccato.

«Credo che lo si tratti male. Anche tu sei stato maltrattato con lui. Beh, ma dal momento che eri così ansioso di vedermi...»

Passi alcune ore felici con Taisia.

Continua al 180.

Sono entrati due uomini si fermano per un istante a guardare il tumulto che hanno provocato e poi si dirigono verso il trono. È evidente che sono entrati ubriachi.

Continua al 518.



ammanti speditamente seguendo il filo e avvolgendolo man mano che avanzi. La matassa di lana cresce rapidamente finché diventa grossa come quando l'avevi vista. Non sei ancora arrivato alla punta entrata, ma l'orrore di disperanza sembra che non finisca mai e non finirà mai di avvolgerlo. Allora tu ti cammini sempre più velocemente, quasi correndo per sfuggirti del labirinto. Sei così affittato a riavvolgere la matassa che non ti accorgi nemmeno di andare a urtare contro una persona ferma sul tuo cammino. Sei un balzo dallo spavento, e vedi che si tratta di una donna vestita di blu. La riconosci subito.

Vai al 356.

L'attresco ritrae il Minotauro che strazia le sue membra con le ferali corna. L'anima è davvero terribile e sei sgomento all'idea di incontrarlo e di battere contro di lui. Torna a devi salvare la tua vita e l'onore di Atene. Proprio sopra il corallo di Minotaur è disegnata in giallo una S. Ora puoi andare a sud (al 319), a nord (al 281), ad ovest (al 77) o a est (al 132).

Entri nella sala del trono, da dove è stato portato via il corpo di Lactris.

Quando ascolta, non farai qua cosa a Psyche, e lei gli chiede. L'gli ti guarda con un vivo brillare negli occhi. «Beh, da come me lo chiedi, ti posso dire che ho ucciso un traditore del nostro re. Se non altro sono orgoglioso di lei». Una espressione di solle-

vo affiora sul tuo volto «Oh bene» riprende Po crete  
«ti sta bene così, vero Alteo? Beh, le cose andranno  
così se farai qualcosa per me. Altrimenti niente!»  
«Che cosa vuoi?» chiedi disperatamente. Tutte e tre  
supposizioni si sono rivelate errate  
«L'oc d. Cremlone per me»

Continua al 376.

### 302

Aspetti che ti guarda ripassi lungo il corridoio. La sinistra a destra, poi punti i piedi contro una parete, mani e schiena contro l'altra, in modo da avere la porta a destra, ed inizi a salire così verso il soffitto. I muri sono distanti e fai molta fatica a salire a questo modo, però riesci a raggiungere il livello di terra ferma prima che la guardia ritorni. Hai con te le lettere, se possiedi, ma null'altro.  
Cosa farai ora, salta giù nel corridoio per andare sinistra (a 24), o a destra (al 262), oppure continui a salire fino al camino (al 196)?

### 303

Bussi alla porta del a stanza di Opris. Appare Lactris, sborbotta «Sì, Alteo, desidero qualcosa» in modo molto scortese.  
Però Opris lo spinge da parte e ti invita «Entra, per favore».  
La stanza di Opris è molto ampia, però in disordine. Lactris, intanto, s'è sistemato in un angolo e sta atteso, tenendo un pezzetto d'argi fra le dita. Psyche è seduta sul letto, sorridente, senza nessun motivo particolare. Opris prende un calice e ti versa un po' di aromatico vino cretese. Lo assaggi con una certa esitazione.

«Mmmm... è buono» dici e poi fai un cenno col capo in segno di approvazione.

«Ma muoverti» ti grida qualcuno e Lactris, ma non osa a spiegarti il perché di quel ordine. «Bene» dice Lactris mentre lo guardi perplesso. Con l'argilla modellata una schematica tua caricatura. «Penso che lo fonderò in bronzo e la chiamerò "L'Arg.vo sorvegliato"».

Lactris ride, mentre tu continui a sorseggiare. Non hai dubbio che Lactris si sia preso gioco di te. «Unisci un'ora stai a bere e parlare. Opris ti congeda. Il suo amore per una delle sacerdotesse, mentre si professa il suo dogmatico concetto della vita e dell'amore.

«Noi gli uomini vanno bene per compagni» dice, «ma per avere un rapporto d'amicizia con le donne, ce ne vanno bene solo per...» e si interrompe. «Moi ti ti passi di qualcuno che arriva.

Se Dioniso ti è LAVORI VOCI vai al 129.

Altrimenti vai al 429

### 304

Le guardie ti afferrano e ti trascinano verso la macina che è stata posta di fronte a Minosse. Non puoi fare alcuna resistenza e non hanno alcuna difficoltà a farti gettare dentro. Per tua fortuna sven prima che la brutale tortura abbia inizio.

### 305

La macina è nuovamente carica di polvere, e inizi a percepire un sordo dolore alla nuca. Continui ad avanzare, ma il dolore diventa così forte che ti pare che la testa stia per spaccarsi in due. Allora ti siedi e ti coloro





...tevol, se di colpo. Poi proseguì il tuo cammino, andando in una zona ancor più buia del labirinto. Ti sei perduto (vai al 488).

306

Le tue gambe sono stanche come quelle di chi abbia scalato un'alta montagna, e abbia veduto rimpicciarsi sopra i contadini delle valli intenti al loro lavoro e a tutta via, deve continuare la sua ascesa. Però qui non c'è l'aria aperta, ma solo l'opprimente nebbiolina dei morti. Finalmente giungi in una camera e recola sorprendentemente ben illuminata. Con la coda dell'occhio scorgi uno scheletro ancora rivestito del mantello, ma con uno squarcio aperto sul pettorale. È pieno di paura, panico e commovente e stringe il cuore quando capisci che si tratta di Teseo, tuo fratello. Il grande eroe di fronte a quei fatti già avversari di Tebe. Tutti meno uno. Accinti a muro e di fronte allo scheletro, come lo sono gli spaccati di rovine gettati dal tavolo ai canti, c'è la sua spada, quella della battaglia di Itra, una spada divina. Sei commosso fino alle lacrime e ti senti mancare nei tuoi ossi. Cosa fai? Prendi la spada perché ti aiuti a liberare la morte di tuo fratello (vai al 389)? Oppure, delle tue capacità, trascurando i riti funebri di Teseo, ti accingi a combattere con i Minotauri (vai al 394)?



«No, Minosse. Arrenditi oppure morir. Sono riuscito a scovare l'Alimdauro, e non mi sarà difficile ucciderlo. Puscio»

«Il re di Creta non s'arrende a nessunob»

«D'accordo, Minosse. Che si continui i comilitamenti»

Continua. I comilitamenti, ma Minosse (GRACIA MENTII FURTO) non può far altro che parare i tuoi colpi. Alla fine è stremato e riesce ad intagliare il colpo fatale. Cade ai tuoi piedi morto. Ad irraggiungibile per raccogliere la sua spada e nel fiondo e l'ascia bipenne e il motivo a forma di M, che sfila la sua mano senza vita e ripone in tasca. Dopo aver dato un'ultima occhiata al suo corpo e' noliti andare nel oscuro labirinto. Prendi 6 punti di ONORI per aver ucciso Minosse e continua al 488.

Se tu avessi ancora bisogno di una spiegazione ti farò sapere che Polierite non è un eroe. Consiglio di scappar via. Prendi 2 punti di INFLUENZA e torna al 289



La mandria di vacche dalle lunghe corna, che si mettono a lacrimare e bollire. E i soggetti di questo affresco mentre l'acle sgomora le scaderie e l'acqua scesa fatica. La sorella vecchia di trent'anni di cui la mandria cade a insozzare il suolo col fieno, e l'eroe sta in mezzo a quella confusione e ha le mani di acqua, braccia alaria in segno di trionfo. Ora andare a nord (al 343), ad ovest al 475, o a sud al 470).

Entrambi in ritardo per la coazione cosche vi siete disparte con discrezione. Mangiucchi senza

considero qualche oiva e alcuni ac n. d'ava. lavando la crasca, cibo che a Trezene è usato per nutrire i cavalli e non le persone.

«Annunciarlo» dice Pangrione, il Gran Sacerdote interrompendo il lieve brusio nella sala, «che gli onori per questa festività saranno. Non era Opris. Que tutto». Detto questo se ne va. Anche Tassia si è dato aver terminato la sua crasca, e tu la segui.

Continua all'11

«Non un servitore sono i figlioli di un re» dice il figlio di pensa su per un istante, chiaramente se dalla tua risposta e poi ti ribatte: «Ma no, di essere io figlio di re». Poi con uno spintone ti cimenta via. Cadi all'indietro, sbattendo contro il muro e mentre sei ancora sbilanciato ti raggiunge romace un forte pugno. Ti pieghi in due dal dolore hai la prontezza di spirito di scansare il suc-

cessivo attacco. Afferrò il giovane per le gambe e  
fai volare a terra, dove batte violentemente il capo su  
pavimento con un suono cupo e vuoto. Ma prima di  
poter trarre vantaggio da questa mossa le guardie  
sono addosso. Il tuo avversario ora esce barcollando  
aggrappato al collo del suo compagno.

Minosse dà ordine alle guardie di lasciarti libero.  
Ti invita ad anirti nuovamente al banchetto: «Non c'è  
cosa normale che i miei ospiti assalgano mio figlio,  
però Creonte non si meritava di meglio».

Continua al 160

313

Muoversi nel labirinto non è certamente una cosa facile.  
E i disegni dei tappeti appesi nella tua casa a Ircania  
non sono nulla, in confronto alle vie segrete e al  
corridoio del regno del Minotauro. Abbi prudenza,  
caro Alteo, perché senza prudenza morirai come un  
maimedante, sconosciuto e abbandonato da tutti.

Vai al 501.

314

Corri lungo il passaggio e davanti a te scorgi la figura  
di Minosse. Hai un sospiro di sollievo. Moderi  
il tuo passo in modo da non farti sentire. E  
si ferma di tanto in tanto, appoggiandosi al muro per  
prendere fiato ed anche tu ti arresti, ben nascosto nell'  
oscurità. Dopo un po' Minosse raggiunge un punto  
dove le pareti si allargano e un'ampia apertura di  
soffitto lascia entrare un po' di luce naturale. Minosse  
grida per chiamare una guardia.

Continua al 74.

315

«Chi per un po' distrattamente, con la tua ombra,  
ti siedi, preoccupatissimo. Improvvisamente ci  
sono i rumori fuori, e Opris irrompe nella stanza  
agitatissimo.

«Che succede?»

«Vieni con me» ti risponde.

Opris affrettata lungo il corridoio, mentre Opris  
dà una confusa spiegazione. «Si tratta di Psyche, e  
l'entata furiosa ha sfigurato la faccia a Lactris  
con un calice».

«Santi dei! È grave?»

«Non sono andati a prendere Dipsis dalla prigione,  
e addire se può fare qualcosa, e quale Amazzoni per  
qualche erba o medicamento...»

«La prigione? Dipsis in prigione?»

Opris sospira. «Sì, Polerite l'ha arrestata la scorsa  
settimana, assieme a Crabia ed a tre persone. Sono accusati  
di tramare una rivolta o qualcosa del genere, non so».

«Ma Lactris sta bene?»

Opris ha perduto l'uso della mano destra, e comun-  
que ha delle brutte ferite».



Entrate a stanze di Opris Psiche è distesa sul letto.  
Il corpo coperto di pagnuole Noa si sta prendendo cura  
di lei. Noa alza lo sguardo e ti dice: «Atteo, devi par-  
larmi a Policerate convincerlo a lasciarci liberi. Tu sei  
l'unico che lo può fare, qua».

Così fai vai a persuadere Policerate al 206, oppure  
no (vai al 382)?

### 316

Qui l'affresco ritrae un giovane ragazzo e la Noa.  
Con una tetta che è quasi una spina grassotta.  
scoperta. Ora puoi andare a sinistra al 456, o a  
destra (al 178).

### 317

Siedi su tavole un frammento di pergamena  
cos'è? Purtroppo non si decifra la scrittura. Ma  
«Motto giusto» dice la Tasia. Dunque un'occhiata  
fartiva alla pergamena. La firma e la scrittura sono  
una M maiuscola con un abbozzo d'ascia. Fai  
Tasia ti ordina rimettendo a posto la pergamena  
continui ad essere perplesso che M sta per Morte.  
Ma ora ti decidi a chiedere a Tasia: «Come mai ha  
ricevuto lettere da Mik?» «Mik mi ha messo a  
giorno tempo, improvvisamente ha capito di che si  
tratta».

«O si tratta soltanto di taccende di corte, riguarda  
Arianna e le sue ancelle».

Si tratta di una spiegazione abbastanza plausibile.  
noti un'intonazione un po' colpevole nella sua voce  
un tremore che non avresti, sei perduto qualche ora per  
ma.

Vieni a verità, ch'è le chiedi.

La ragazza resta sulle proprie posizioni, ma puoi per-  
sistere dal suo sguardo che sta mentendo.

Di che si tratta, allora? Riguarda me?»

Continua al 416.

### 318

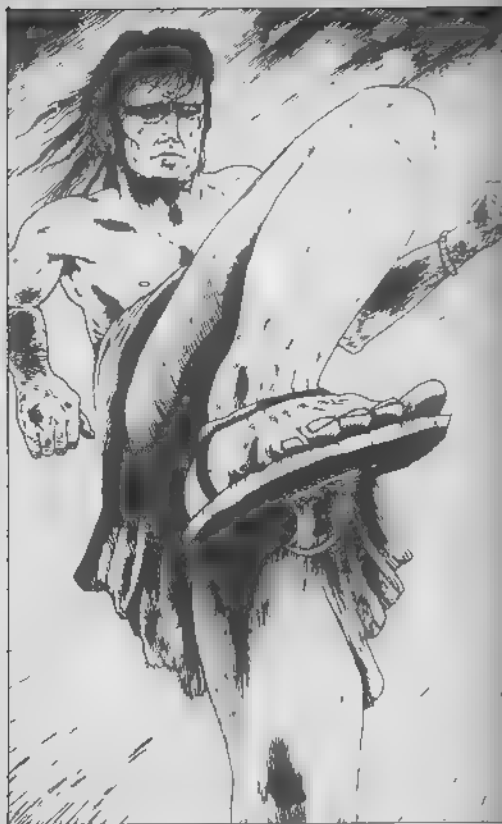
Il tuo comincia a scoraggiarti. Ti sembra d'aver  
perduto il tempo per giorni interi. Ti sembra di  
non sentire le voci di una tranquilla conversazione, ma  
solo di una lotta che cerchi di avvicinare, rimangiando in una  
roccia che ostacoli il cammino. Adesso la terra  
comincia a tremare, e ti rifiuti per paura d'essere tra-  
vitato. Ma non ce la fai più a correre. Cosa fai, esci  
dal tunnel e ti mostri al 538) oppure continui a cam-  
minare lentamente (al 331)?

### 319

Il pavimento è sporco di qualcosa che sembra  
sangue. Il suo colore cremisi risplende in un modo sa-  
cro nell'oscurità. I dipinti sul muro sono stati scro-  
stati in modo furioso e disperato da qualche mano  
ma la tattiva riesce ancora a scorgere rappresentati  
il sacrificio umano. Ora puoi continuare ad  
andare al 300, o al nord al 128 o ad est al 249.

### 320

Improvvisamente uno dei danzatori di fronte a te si an-  
cra di te con la gamba protesa una lama che  
penetra dal suo sandalo ti penetra nello stomaco, pro-  
fondamente una lunga e profonda ferita. Le danze si in-  
terrompono immediatamente, mentre il danzatore  
crolla a terra. La sua anima, più rapido delle guardie. E guar-



Il ventre, mentre una linea sottile di rosso sangue si allunga a lambirti la veste e a scendere piano piano lungo il corpo. Poi senti un vibrante pulsare alle cosce ed il mondo sembra scivolar via da te. «Veleno» dice qualcuno, mentre cadi a terra.

Se puoi chiedere aiuto a Zeus vai al **140**.

**321**

«E mentre le frecce picchiano sui muri tutt'intorno a te, e scivola nella botola.

Vai al **187**.

**322**

«No, Minosse, non è abbastanza» gli rispondi. «Devo essere re» Minosse china capo pensosamente, poi si affrettava a darti l'anello. Senza alzare lo sguardo te lo consegna. Lo atterra avventatamente e l'anello con l'ascia ripenne disegno a forma di M. Te infila a mano sinistra e il pannello largo e scivola via. Con riluttanza, allora, riponi in tasca e segui Minosse, che già si inoltra nei corridoi del labirinto. Cammina lentamente con un giunto in groppo. Vi è vuole molto tempo prima di riemergere alla brillante luce del sole. Minos guarda e il suo volto assume un'espressione sogghignante.

Continua al **440**

**323**

Sono otto il primo libro di quest'avventura ti ricordi che i vini greci non sono nulla di speciale, specie in questo periodo e i vineti cretesi non sono certamente migliori.

Prendi anche 1 punto di INFAMIA e vai al **303**.

324

I resti di quello che un tempo era un uomo, dopo aver  
e stato sottoposto alle cure dei macchinisti di Dea,  
non meritano l'attenzione degli dei o rampi

325

«Non sono un re, dice la» urla irraggiata, «quelli che  
sultano e Amazzoni si pentono presto d'averle tu

Continua al 392.



326

Li dirigi verso la camera di Iais e, irraggiatissima,  
trovi affacciata alla finestra, si gira e noti così che  
dossa proprio un braccialetto dorato.  
«Perché mi guardi a quel modo?» ti chiede dopo  
po'.  
«Mostrami quel braccialetto».  
«D'accordo». Te lo porge e tu lo rigiri fra le tue ma  
Finalmente trovi quel che cercavi: «Ecco, l'ascia bi  
pennel»  
«E allora?»

lora è il simbolo di Minosse».

«Tener ogni cosa qui a Cnosso porta quel sigillo».

«Dove l'hai preso?»

«Non devo rispondere di n...»

«Dove? Da Minosse?»

Continua al 416.

327

«Senti afferrare da altre persone e ti sbattono fuori,  
in mezzo alla strada (vai al 507).

328

«Il tuo continuo il rumore di viene sempre più intenso.  
«Scendendo dapprima lentamente, poi sempre più  
velocemente, finché arrivi ad un larghissimo fiume  
terreneo che scorre fra le rocce.

«Fin al luogo in cui il fiume scompare c'è un am  
«Gli ossi brinnel e levigate dall'acqua segno evi  
«Sono della carneficina operata dal Minotauro sui  
«Ai giovani ateniesi. Puoi ora andare a la ricerca di  
«Il passaggio segreto (vai a 245), oppure tornare in  
«dietro (al 144)

329

«Le quattro vi incamminano già verso il porto, non  
«cosamente verso il punto dove se sbarcato il gior  
«prima, ma verso un porticciolo secondario con le  
«linee affollate di marina, mercanti e schiavi. Pero  
««Per di entrare in città Opris ti conduce verso una  
««rimessa per barche, un po' più vicina del porto vero e  
««proprio

«««Ecco qui!» Opris apre le porte de la rimessa e appare  
«««Ecco ormeggiato. «Vieni a bordo» ti dice. Noa c

si saltano lentamente nell'imbarcazione. Le segu-

87 - Oppure preferisci fare un giro per la città (a-

388 -

330

tre resti così a pensare tutti gli altri si sono alzati.  
Tene il punto di INAMIA. Ti alzi in fretta, pero  
Cremlone ha rotato il tuo comportamento malestro.

Cremlone ha portato questo male maleducato alla nostra  
tavola? Dovrebbe starsene fuori con gli schiavi e gli  
amici a mangiarsi la brocca dal truogolo! Cremlone  
fa una pausa per ricominciare la sua sfilza d'insulti,

prima che possa iniziare di nuovo afferra un enor-  
me cocomero e glielo scagli contro Partroppo lo  
sentì tacendo esplodere il grande frutto contro il  
tetto e innaffiando gli astanti con il rosso e mieloso  
succo. Cremlone resta per un istante stupefatto. Suo  
fratello Minosse, rompe il silenzio generale. «Ora mi  
starete un po' troppo. Continuerete il vostro scontro al  
tempo opportuno. Domani ci sarà la rituale gara di  
lotta, durante la festa in onore di Demetra. Voi  
sarete i lottatori. Ma fino a quel momento state  
lontani l'uno dall'altro»

Dopo questo Minosse esce con fare regale dalla sala.  
Tu torni nella tua stanza, al 500.

331

Zeus padre degli dei, afferra Prometeo e ordina che  
sia catenato ad una roccia nella desolata terra scita.  
Prometeo, così, che diede agli umani la co-  
scienza, il fuoco, la scrittura, il dono della profezia,  
il metallo, sfida il re olimpico ed è perciò scaraventato  
nella oscura profondità del Tartaro, perché ha profe-  
zzato che Zeus sarebbe stato detronizzato dal suo



stesso figlio. Dopo aver visto questo affresco, puoi proseguire a nord (al 63) o a est (al 165).

332

Cerchi di consolare Psiche, ma sei un po' imbarazzato. Le dici che ma t'era piaciuto Eros e che ci sei presto per quel che ella vedeva in lui. Ma tutto questo non sortisce alcun effetto. La fanciulla stringe le labbra con ancor più forza, le spezza sul tavolo e sussurra: «Lo ucciderò!».

Continua al 247.

333

«Come fai a sapere il mio nome?» Le chiedi «Io sono l'ombra. L'Amazzone a guardia della principessa Arianna. Cosa vuoi da lei? Oppure stai cercando?»

«Speravo di poter parlare con la principessa e rispondere alla principessa e sotto la mia protezione, non può parlare con nessun uomo. Perciò ora vattene, Ateco».

Se possiedi un amuleto d'oro, vai al 18.

Se non lo possiedi e desideri andartene subito, vai al 490.

Se invece vuoi restare, vai al 246.



334

Quando te ne stai nascosto notti davanti a te, sul pavimento, un piccolo oggetto. È pericoloso uscire dall'antro per raccoglierlo, ma sei molto curioso di sapere che cosa si tratta. Allora decidi di avvicinarti avanzando carponi.

Quando sei così vicino per sapere se Minosse l'ha visto o meno.

Se fai da 1 a 3 vai al 23.

Se fai da 4 a 6 vai al 292.

335

Con il tuo papiro e con molta delicatezza, temendo di cadere in polvere da un momento all'altro. Improvvisamente la terra si mette a tremare e grandi crepe si formano sulle pareti. E il Minotauro, adirato per la presenza di un intruso nei suoi domini, sta ruggendo la sua stessa prigione. Dimentico del papiro, fuggi via a ovest (al 342), a est (al 466) o a sud (al 385).

336

Se sei riuscito a sfuggire per prima, la guardia (la 20) ti N. V. e PROTEZIONE 1), con in più un giustacuore (la 20) PROTEZIONE 2) e una frusta (POTENZA 1) e una senza armatura, però hai in mano una torcia (POTENZA 2). Non puoi ritirarti.

Se ti arrendi, vai al 218.

Se muori e sei salvato da Zeus, vai al 472.

Se riesci a FERIRE GRAVEMENTE la guardia, vai al 79.



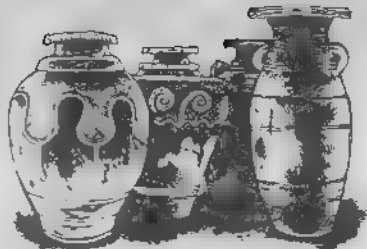
Il nuovo giorno s'annuncia in tutto lo splendore dell'alba e ti alzi riposato, senza più alcun residuo di stanchezza di capo. Ti vesti e vai a fare colazione (al 377).

Per secoli e secoli le ninfe hanno avuto cura del giardino alati, del magico borsello e dell'elmetto di invisibilità che rende invisibile colui che li indossa. Come puoi vedere da quest'attrezzo, quando arrivo Perseo le ninfe glieli diedero volentieri, perché il suo destino era più importante del loro. Da Hermes, il messaggero degli dei, il figlio di Danae e di Zeus, ricevette un talento, e da Atena, regina della città dove regna la giustizia, uno specchio che lo aiutasse nel compiere la sua impresa. Ora puoi andare a nord (all'86), o sud (a 20) o ad ovest (al 430).

Già consegnate le lettere Minosse controlla il sigillo e apre il fidejussore. Dopo un istante alza di nuovo lo sguardo.

«Il vero sei chi dici di essere. Mitico. *Kalosortate* sei venuto qui. Tra tre giorni ci otterremo la festa in onore di Demetra, fino ad allora non è lecito mangiare carne né bere vino né compiere alcuna attività. Dopo la festa ne parleremo e prenderemo una decisione. Sarai nostro ospite a corte, nel frattempo. Adesso puoi fare quel che desideri, andare e venire quando vuoi: non abbiamo segreti per nessuno qui. Questa sera c'è una festa, e si balla: ci vedremo lì. Arrivederci, Autcon».

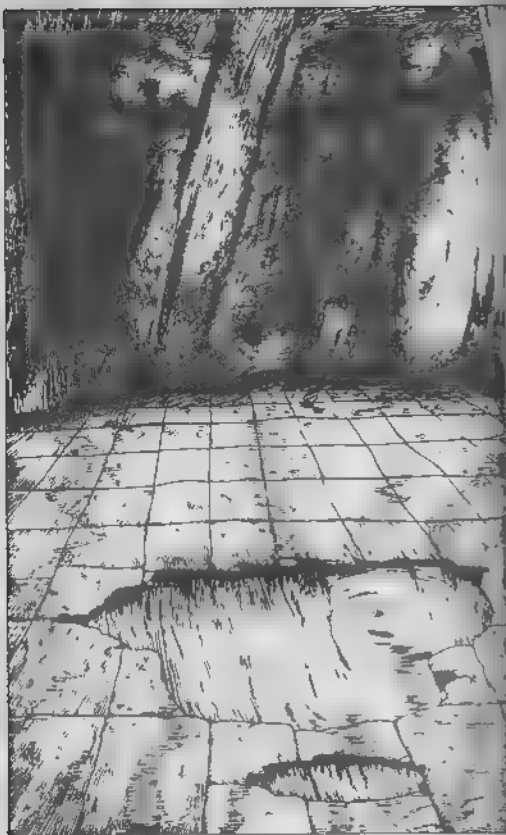
Continua al 37.



Quando arrivi alla palestra e uniche persone che vedi sono le tue guardie che si stanno allenando. Ti dicono che Polcrate è uscito da pochi istanti ma che probabilmente tornerà tra non molto. Puoi tornare nella tua stanza (a 240) oppure aspettare che torni (continua a 337).

Non che tu possa rispondere senti un furioso bussare alla porta. Laia si spinge da parte e nei suoi occhi si legge una luce di disprezzo. Improvvisamente irrompono Polcrate assieme a due guardie. Queste ti afferrano e ti bloccano contro il muro.

«Le tue sospetti erano giusti, mio signore Polcrate» dice Laia, «questo cane d'un Ateniese è venuto fino qui con la perfidia nel suo cuore di pietra. Tra poco ci rapirà la nostra signora Arianna e di uccidere Minotauro. Ma i suoi propositi di tradimento gli sono sfuggiti dalle labbra durante l'ingusto sonno». A gran voce allora protesti la tua innocenza, ma la colpevolezza ti traspare sul volto.



«Tuo pettavo proprio questo» afferma Polierato «Tu  
 «... ad una guardia, «porta a verga» La guardia esce  
 stanza cosa fa, cerchi d'approfittare del assen-  
 «... in guate... per cercar di fuggire» al 44, pare  
 peti che si compia il tuo destino (al 103)

342

«... ad una rampa di scale che va in direzione sud  
 e pareti non sono attese... ma vi sono intagli  
 eure grottesche e strani animali, sembr. che gl  
 «... del Ade si siano radunati qui per osservarti.  
 «Virese la scorgere cosa c'è nell'oscurità, dopo pr  
 «... rami  
 «... imbocchi la scala (vai a 111) «Torn indietro  
 «... west (al 238, verso nord al 448) oppure er  
 «... est al 39»

343

«... mezzo d'una picco a sala circolare not una pozza  
 «... profonda, formata da l'acqua che cade dall'alto.  
 «... il sole, pochi raggi di sole che filtrano dal  
 «... tra provocano un stran bagliore come se una  
 «... ne tentava di scappare da un'ampolla, s'ug  
 «... reneticamente con le sue frigidità Desidero n  
 «... bere di qua l'acqua (vai al 460) «Se sostene  
 «... braccia potresti riempirla» (vai a 496) Oppure  
 «... puoi proseguire verso est (al 402, verso west al  
 16) oppure verso sud (al 310)?

344

«... dal nascondiglio e man festi la tua presenza a lo  
 «... guardia muove verso di te con fare minaccioso,  
 ma Opris la blocca con la sua mano ferma

«Va tutto bene» dice Opris. «Qual buon vento ti porta al tempio, Alteo?»

«Beh, sono venuto per vedere il quadrato del pavimento prima di combattere contro Creonte... e non per dare un'occhiata al labirinto».

«L' contrario alla legge entrare nel labirinto. Ma al momento che sei un amico» ti dice queste ultime parole con un'fil di voce, «cosicché la guardia non possa sentire, «ti dico tutto quel che so». Avanza verso il pozzo e ti indica le tenebre del labirinto. «Starete qui quando io chiedo vostro aiuto. Dedalo ne attese con voi con le avventure degli eroi. Mentre moriva vedeva tremenda gioia torturarlo dalle macchine che lo stesso aveva inventato senza mai sospettare che un giorno ne sarete ussati. Lui, sesso vattimo, mi disse queste parole: "Segui i passi del figlio di Zeus"».

Annasce con un gesto sdegnato e ringrazia Opris. Ti congedi con lui per incontrarlo assieme a Notale dopo di questa sera, poi fai ritorno nella tua stanza. **al 403**

345

La serva ti guarda con un'espressione d'incredulo e dopo un istante desistendo ti conduce verso il labirinto. Prima che tu possa fare alcuna domanda ti legge via. Altra avanzi verso il tempio. C'è uno strano silenzio, e l'incenso arde nei bracieri. Nel centro della sala c'è un ampio pozzo, su cui ti chini per vedere cosa si nasconde in quell'oscurità. Un rumore ti avverte che qualcuno sta arrivando. Allora ti nascondi dietro una statua e noti una guardia che sta ritornando al suo posto, ai bordi del pozzo. Cosa fai, attacchi la guardia (va al 166), resti nascosto (va a 227) oppure cerchi di andar via (al 370)?

346

Atros finalmente rompe il silenzio e colpisce violentemente Psyche al petto, facendola cadere a terra e di rimanere con un calcio ben assestato. Allora Opris interviene, perché Mikros con lui ad infierire coi suoi calci.

Atros ferma! Basta così» urla Polerate. Ma Mikros colpisce la ragazza una terza volta. «Basta, ho detto basta!» tuona Polerate.

Atros si trasse via Psyche, mentre Polerate a stento cerca di frenare la sua furia. «Il giorno della festa, a me e a questi non rivolta e voi vi state comportando come dei selvaggi come dei Fuori! Fuori! Fuori! Fuori! Fuori!»

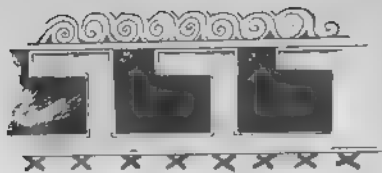
Intanto nella tua stanza. Prendi il punto d'INIZIAZIONE e non essere intervenute e continua a 91.

347

La raffigurata Demetra, madre dei raccolti, è colpita a perdita di lei figlia. La ragazza in lungo e in largo sulla terra finché incontra Eteocle, che dà una percosse tremendi vertici. Persetore è stato rapito da Ade, re dei mondi inferi. Or puoi proseguire ad est (90) a sud (al 418) oppure a nord (il 26).

348

Un bagliore di luce divina l'appare Afrodite, cea bellezza. Sei sconcertato e ti manca il fiato per la insostenibile. La dea ha un gradolino del zuto e ti rassicura, sfiorandoti il volto con le sue dita d'oro, e bene, ricomponiti ora. Ricordati che, che devi uccidere il Minotauro, che è un'anima accio a tutti vorrebbero evitare, e poi devi salvare Arancione e una fanciulla nobile e bella, ben, bella per



la media degli umani. Comunque ricca. Insomma, voglio come ancella. Sarà un bel divertimento, con quelle ragazze. Ha capito quel che intendo, vero? La dea, con queste parole, svanisce, lasciandoti il ricordo fuggivo e di un bacio, dolce come l' miele, indugiare su le tue labbra. Allora ripensi a tutte le avventure: mandato da Ermete ad Atene, ti sei affidato alla dea della bellezza, che hai poi incontrato lungo tuo cammino. Sei poi stato a Micene, hai fatto intravedere Fra, regina degli dei, che travestita da vecchia si era scaraventato in un fiume. Poi, presa una imbarcazione a Cenee, hai naufragato nei pressi di Creta. Insieme, i krandoni già aiutanti da un vero maestro. Sei invece stato congelato con meno benevolenza dagli abitanti di Pyge, perché non sei riuscito a salvare la città dalli piagi dei ratti ed anzi sei stato morso ed infettato da questi immondi animali. Hai visitato i templi di Deio, hai preso parte ad un'orgia diomedeica sulla strada per Acarne, hai impedito il crudele sacrificio di un cagnolino ma così ha fatto infuriare la dea Iside. E ad Acarne hai visto le famose corse dei carri. Poi ad Atene hai conosciuto finalmente tuo padre che ti ha invitato a combattere le Amazzoni. La battaglia hai sconfitto la loro regina, Antiope. Devi

questa impresa tuo padre, re di Atene, t'ha mandato a fare un viaggio per negoziare con Minosse la cessazione del terribile tributo umano che Atene è costretta a pagare. Durante il viaggio per mare hai dovuto affrontare un serpente marino inviato da Poseidone e superare una furiosa tempesta. Poi hai avuto un emozionante, ma anche spaventoso incontro con Afrodite nella sua dolcemente dimora a Citera. Da ultimo hai dovuto superare l'abbraccio mortale di Talos, il gigante di bronzo che protegge Creta, per arrivare finalmente sull'isola.

Ora prosegui al 530.

349

Nai, per essere sopraffatto, quando arriva il capitano e le guardie. Ti lancia un'occhiata e dice «Figlio di re, eh? Una volta erano fatti d'una pasta migliore i figli di re!»

Sei trascinato via assieme agli altri prigionieri, mentre il comandante della nave non può far altro che scuotere le spalle in segno di rassegnazione. Ti scaraventano in prigione e non c'è più alcuna possibilità di fuggire. Sei chiuso in una cella, separato dagli altri prigionieri. Ti senti cadere in preda ad un sonno profondo. Prendi il ponte di IN AMIA e continua al 282.

350

Prendi la guardia e la trascini, svenuta, dietro l'altare. Prendi la spada e salti giù nel labirinto. Ora hai 2 punti di POTENZA, grazie alla spada, ma non hai con te né armatura né altre armi.

Continua al 67.

351

La guardia se ne va senza indugio. Quando ti sei accurato che non è in procinto di ritornare, vai al pozzo. Non hai armi con te.

Continua al 67.

352

Quel soffitto è piuttosto alto, e quando riesci a raggiungere il fondo si lancia che stai sopra quel mulo gli uomini dove i guerrieri cominciano le loro guardie e feste e riunioni battenti. Ma in questo mondo sotterraneo non c'è nulla di tutto questo. In un guscio scorgi una cosa bianca e ti avvicini con cautela per vedere di che cosa si tratta: è il braccio d'una statua, spezzato proprio sotto la spalla. Ti guardi intorno ma non trovi altri frammenti. Sembra il fenderlo e spezzato braccio d'una donna. Cosa fai, lo raccogli? In caso che più avanti trovi il resto della statua. **119** Oppure lo lasci e ti dirigi a nord, al **68** (est al **276**, o ad ovest al **281**), infine, a sud al **319**).

353

Se hai un amuleto d'oro, vai al **18**.

Se invece hai uno spirito tempestoso di genio, vai al **248**.

Se, infine, non possiedi nessuna di queste cose, vai al **333**.

354

«Prenditi il mio trono» continua Minosse, «hai distrutto il mio palazzo e il mio labirinto. Distruggi ora il mio regno». Detto questo si toglie l'anello e lo getta





punto, se colpisci il torace  
punti, se colpisci la cintura  
punti, se colpisci la testa.

Al contrario, Cremitone ti fende proprio que-  
sto tuo pugno non va a segno e tocca così al tuo  
torace. Allora decidi quale zona del tuo corpo  
tenere: testa, cintura, torace, e getti un dado  
per quale delle tre cerchi di colpire Cremito-

## TAVOLA DELLE CORRISPONDENZE

Punteggio con il dado	In attacco	In difesa
1	testa	torace
2, 3	cintura	cintura
4, 5, 6	torace	testa

ai tuoi piedi. Ma mentre ti pieghi a raccoglierti, ricevi  
un violento calcio in faccia, scaraventandoti all'indietro.  
Prima che tu possa reagire la terra ricomincia a  
tremare, proprio con e quando eri nel labirinto. A tu  
iniziata a tremare, tu e i tuoi, presi dal terrore. Il cre-  
mito, però, cessa improvvisamente.

Continua al 440.

355

Il pancerizzo, l'anello pagliuto, è concesso proprio  
te, segni se un togli il tuo pancerizzo. RESISTENZA  
quella di Cremitone sono 50. Il combattimento  
ne con una serie di pugni, e scano con continui  
continui. Colpire finché lo batte. Altro o viene al  
rutto. Prima di colpire scegli un bersaglio: testa, cin-  
ra, torace, e getti un dado per vedere se Cremitone  
difende (vedi la tabella qui sotto). Se Cremitone  
sta difendendo, sottrai da la sua RESISTENZA

Se la tua RESISTENZA arriva a 0 (o meno) sei  
morto. Per meno Zeus potrà siliarti. Se invece la  
tua RESISTENZA di Cremitone, egli cade a terra  
alto e continua al 97.

Se la tua RESISTENZA va sotto 0, allora è  
morto (continua al 485).

356

«Ianna» gridi, «cosa fai nel labirinto?»  
Se venuta a cercarti «Alteo» risponde: «Il principe  
Segum ora dobbiamo andarcene in fretta»

Continua al 224.

Protesti, debolmente, mentre la guardia ti afferra con il suo braccio possente e ti trascina lungo il corridoio per poi spingerti fuori da una finestra. Il terreno sembra vorticare sotto i tuoi occhi e cerchi disperatamente un appiglio.

«Stiamo perdendo tempo» dice Polierate. «Mentre la guardia ti lascia andare e tu precipiti giù schiantandoti sul terreno.

Se Zeus può salvarti, vai al **213**.

Prendi 5 punti di ONORE. Barco lande, continui per la via, al **507**.

Qui affresco raffigura Perseo mentre porge ad Atena la testa della Gorgone, che la dea guerriera porta al centro del suo scudo. Allora Perseo si dirige ad Atene con Danie e Andromeda, mentre il nonno del eroe, nemico di una profezia che gli rivelo che sarà morto per mano d'uno dei figli di Danae, si vendica. Arianna lasciano così il suo regno senza reggere. Ora puoi proseguire ad est, al **259**, a sud, al **466** ad ovest (al **448**).

Mentre prosegui il cammino, un dolce odore ti convince l'ho fatto. Poi scorgi una leggera foschia, e temi per un istante a respirare profondamente quest'aria così pulita, priva delle scorie e della polvere che inquinano il resto del labirinto. Con forze rinnovate riprendi le tue peregrinazioni nel dedalo finché giungi

una biforcazione: cosa fai, giri a destra al **105**, o a sinistra (al **305**)?

Fai un balzo indietro e cerchi di fuggire. Però inciampi su una pietra e cadi contro la parete. Tenti di rialzarti, ma non hai più scampo, il Minotauro arriva in corsa alla sua furia e ti infila con le corna, ti strappa le braccia e con la violenza delle sue braccia Zeus non ti può aiutare. Allora, e il tuo spirito soffrirà in eterno tormenti del Tartaro.

Minosse non discute e continua a camminare, quasi indifferente alla tua presenza. Allora tenti di parlarci, ma egli ti zittisce con un'occhiata raggiante. Mentre continuate il cammino osservi alcuni particolari e chiami che è soffocante, perché spesso si affanna a prender fiato. Alla fine riuscite a raggiungere la casa del fabbro Minosse tossisce e poi ti dice: «Ho mantenuto la mia promessa. Ora prendi tutti i figli e lasciami il mio regno». Pensi un istante prima di risponderegli.

Ma tu, dunque, vai alla ricerca di Arianna (al **216**) e se ti rimangi la parola data e cerchi di impadronirti del regno (vai al **491**).



Un rapido cacio a la vascel a spezza. I colo di Crestone con un sinistro amore. Barco li fuori de terra tra le braccia e pris e Noa. Prendi 3 punti della FAMIA per aver deciso un avversario interno a sangue reale.

Continua al 485.

Il giorno seguente sei svegliato e qualcuno ti scuote. Quando apri gli occhi scorgi non un guerriero ma la principessa Arianna.

«Mio padre ha intenzione di uccidermi», gli stai dice. «Dobbiamo scappare adesso. Muoviti! Abbiamo poco tempo...» gli urla fortemente presto. Per te muovi a ripeto, scorgi lo a tuono che si strende solo. Per un attimo resti sconcertato ma poi prendi e tagg rapidamente. Corri via di corsa verso la semenza di Armi accolti. Prese sei fatti de palazzo.

Continua al 199.

Scavi tra i detriti con le nude mani ben presto ti ferisci e sanguinanti. Il tuo è incastrato in profondità e faticosi a liberarlo. Finalmente ti recuperi del tutto e accingi a riavvolgerlo fino all'uscita. Lo fai subito al 299 oppure ti fermi un istante a riposare al 409.<sup>12</sup>

In una piccola nicchia, forse destinata ad ospitare un altare, inciampi in una scatola, invisibile in tutta quella oscurità. Ti avvicini per vedere di che si tratta. In





serratura sembra essere rotta. Cosa fai, raccogli a se-  
tola per aprirla, va al **234** - Oppure continui a nord  
(al **179**) o a sud (al **279**)?

367

«Non ho nessun bisogno di saltare i tori» le risponde.  
«Davvero? Come preferisci» e detto questo svanisce  
nel corridoio. Ora puoi recarti alle danze (al **158**) o  
pure andare da Diptis (al **117**).

368

Ti avvicini al tempio, che è l'uno e silenzioso. Reso-  
vuto veramente poco e lento, ma abbastanza per  
scorgere l'conforno del pozzo che porta al labirinto.  
Poi una voce ti chiama dolcemente per nome, ti lancia  
di scatto ma non si arguisce nessuno. Ma nuovamente la  
voce sussurra: «Attebe!», la statua che parla con gli  
occhiali, consapevole che sei in presenza di una dea.  
«Abbi prudenza. Nel labirinto pattugliano molti per-  
icoli, di cui il Minotauro sarà il peggiore. L'altro tra-  
scuri, si pigliò per un solo istante e il mostro lo uccise». La  
statua torna silenziosa, non parlerà più. Allora torna  
nella tua stanza, e pieno di timor divino ripensi alle  
parole della dea.

Continua al **213**.



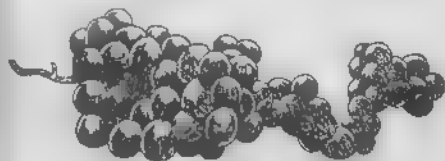
369

Non pensare d'arrenderti. «Questo non è un incontro  
pancerazio. Combatteremo fino alla morte» grida  
Minosse, proprio mentre stai davvero pensando d'ar-  
renderti. Devi continuare. Finché sei nel labirinto  
Zeus non può intervenire.

Se riesci a **FERIRE GRAVEMENTE** Minosse,  
vai all'**88**.

370

Se sei al di lontano dal tempio, indeciso su cosa  
potresti tornare nella tua stanza a riposare (al  
**125**) o pure andare in cerca di Arianna, la figlia del  
re (al **469**).



371

La tua stanza puoi finalmente riposare e fare con-  
tatta con la tua situazione. Hai davanti a te molte  
alternative: potresti partecipare alle danze (al **158**), po-  
tresti cercare di parlare con Diptis (al **489**), oppure far-  
te da Opiris e Iactris (al **303**), potresti rimanere ne-  
lla tua stanza a riposare (continua al **100**), o, infine  
trovare da te la via per il labirinto e per uccidere il  
Minotauro (al **7**).

Gli porgi il vino e il resto della corte s'unisce a sedo-  
leggiare. «Costui non è il figlio d'un re, ma uno schi-  
vo codardo che si crede chissà chi!» tuona Minos.  
«Portate ora la prigione» Prendi 2 punti di INFAMIA  
e continua al 244.

Le guardie t'afferrano e tu trasali. A loro Lembra ti ri-  
fugge ad essere una vera, a terra Amazzoni. «Lasciatemi  
urla. «Cosa credete di fare?»

«Ma, signora, è un prigioniero fuggito... il pericolo  
so...»

«Nessuno è pericoloso per un'Amazzoni, sciocco  
mio ed io lo conduro da Minosse». Le guardie ti la-  
sciano andare piene di rancore, mentre Lembra ti por-  
ta via. «È molto utile avere una buona reputazione, qua-  
che volta» ti sussurra. «Dunque, come sta Antiope?»  
Le spieghi la situazione, parlando di tanto in tanto  
Antiope. Quando giungete alla sala del trono l'Amaz-  
zone è davvero indignata e passa davanti alle guardie  
attonite senza rivolger loro nemmeno una parola.  
Minosse è seduto sul trono e sta parlando con un  
uomo vestito di paramenti sacri. Il re è una persona  
imponente, di tanto in tanto si lascia la barba fluire.  
«Le tue guardie hanno arrestato questo mio ar-  
tefice?» Minosse gli si rivolge Lembra. «Desidero che sia  
liberato».

«Capisco» risponde Minosse, «ma... aveva cercato di  
fuggire».

«Sono figlio di re» protesti decidendo che è il mo-  
mento di agire. «Non sono abituato ad essere trattato  
come un criminale».

Insiste ti dà un'occhiata ronca. «Sono stanco adesso»  
dice, «Lembra, prendilo tu in custodia».

«Va bene».

Continua al 433.

Il reato ha un color grigio scuro. Vi è rappresen-  
tato un passaggio con un sole a bere rinfreddato ed  
lo stormo d'uccelli che vo a verso un cielo cinerino.  
S'ingolito in alto a sinistra noti una pergamena con  
due iscrizioni che non capisci. Puoi continuare a  
andare per questo corridoio: adesso, fino al 456.

Prendi 3 punti di ONORE per avere sconfitto le  
guardie. Riesci a fuggire sano e salvo e a sparire nella  
boscaglia. Ad un incrocio, accattatori che nessuno ti  
tenga, fai una sosta indeciso se dirigerti a sinistra ver-  
so il bosco (al 194), oppure dall'altro lato (al 285) de-  
strada, a destra. Puoi, inoltre, scegliere di passare at-  
traverso la boscaglia (al 223).

«Non capisco» dici.

«No», ascolta allora. Minosse è veramente un re, e mi-  
nistrato il potere di cui ho bisogno. Ma non è immor-  
tale e quando morirà gli succederà Cremona. Non  
so proprio ad immaginarmi che Creta possa resi-  
stere più di un anno con quell'individuo al potere  
«accordo?»

«Sì».

«Bene. Se oggi uccidi Cremona, rimuoverai ogni  
ostacolo».

«E chi salirebbe al potere, Arianna?»

«Arianna potrà dominarla a piacere se necessario. Ma queste sono sole congetture. Tu vuoi un favore: me devi darmi qualcosa in cambio. Sta a te decidere. Vedremo come acciderà il combattimento».

Continua al 277.



377

«E, in un momento trionfale per Lactris, dice Opris, un fiato di voce, «guarda, guarda quell'espressione modesta». Sorride, ma non c'è traccia di muoversi il suo volto.

«E in un momento in cui annunciano la scelta degli eroi allora».

«Sì. Guardala, quella è Noa, alla destra di Pangrione. L'indica una giovane dall'aspetto rabbuiato, come avrebbe detto tra i madre. Nel notare la profondità dei suoi occhi borbonici, fra te una sorta di complimento.

«Ah, ecco Pangrione che si alza» esclama Opris. Il Gran Sacerdote guarda per un istante Noa con un sorta di sorriso e poi proclama «Dehho annunciar questo gli eroi per la festività saranno Noa ed (per questo è tutto». Detto questo se ne va.

«Una fiamma occhiata alla sua Lactris ha l'espressione d'un marinaio in procinto di gustare un pranzetto prelibato che, invece, le Arpie vengono a rovinare. Opris sembra sorpreso piacevolmente. Noa sembra una fanciulla che ha appena preso in dono una spilla dalla mano di uno zio munifico che ha viaggiato fino a questi dell'est per procurarsela. Soddistatta non solo dal dono, ma anche per il gesto generoso dello zio, viene in mente che hai giudicato veramente male Noa, sacerdotessa di Demetra.

Continua all'84.

378

«Torna al palazzo per cercare Porrate. Gli racconti che hai trovato ceppi annuisci capamente alla tua sospettata. Vieni con me. Scoviamo quella banda di traditori».

Continua al 468

379

«Benvenuto» dice Opris, alzandosi. Non invece rimane seduto e vi fa un cenno di saluto con la mano. «Dove state andando?»

«Sto andando a far visita a mia madre» risponde Noa. «Perché?»

«Ho una barchetta ormeggiata già al porto. Faremo un giro nel golfo e pensavo vi sarebbe piaciuto vederla non?»

«E tu guarda e dice «Così preferisci fare? Per me è stesso».

«Se vuoi andare a far visita alla madre di Laisa, vai al 441.

Se preferisci fare un giro in barca, vai al 329.

Ah, me, Atreo, il Minotauro non si può sentire così facilmente la sua carne e col cuore meo gli fanno forza e lo mettono a riparo e alla casa il Minotauro com'atte come se il tuo ultimo colpo non avesse avuto effetto (perché non è FORTO GRAMMINE E che dev'coprirlo e correre via per cederlo)

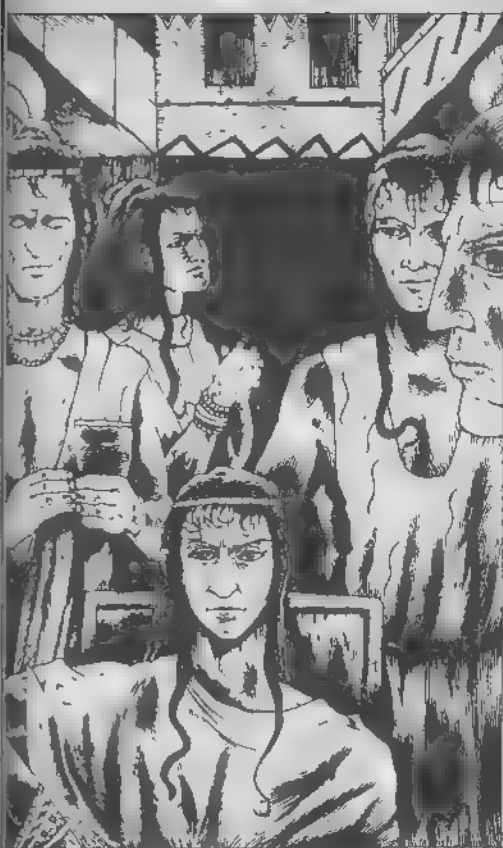
Se ti arrendi, vai al 209.

Se ti ritiri, vai al 361.

Se muori e preghi, affnno, Zeus interviene a darti, vai al 505.

Se riesci ad uccidere il Minotauro, vai al 442.

«Questo è Atreo, figlio di Egeo» tuona Minosse mentre rientra nella sala del trono. Tu senti tutti gli occhi puntati addosso e il duca un sorriso di circostanza: «Vieni Atreo, siediti. Bevo in tuo onore». Allora vengono servite carni e vino e tutti le persone brulicano in tuo onore. Tu stesso alzi un calice. Il palazzo reale è tutto in salita e tutti rispondono festanti. Poi la sala si colma di danzatori che chiacchiere e tu ti senti un po' sperduto. Minosse ti fa e di Minosse interrompe. Poi accenna ad ogni risposta e che sto pensando: «Questo è il figlio di Egeo, il fratello di Tesco. Sono sicuro che tutti voi cordite Tesco» e chiaro che mi ti sei accorgono. «Alzat', Atreo, vasci che ti osservano». Ti presento Pangrino, il Gran Sacerdote, e Pileo, il capitano delle mie guardie. Nessuno dei due sembra contento di vederti. Polerate si sforza di sorridere.



ma rivela tutta la sua ipocrisia, mentre Pangrone è ancora una rumorosa sorsata al suo calice «Opris Lactris» continua Minosse, indicando due giovani cortigiani che ti salutano con fare gentile. Opris ha un aspetto un po' ricercato, secondo la moda orientale, dondola su una sedia in atteggiamento rilassato. Lactris invece è alto e l'unica sua concessione alla moda è un anello d'oro con cui giocherella.

«Ci sono altre persone alla mia corte» continua Minosse, all'apparenza dimentico di averti presentato sei uomini e nemmeno una donna, «ma non stanno qui. Dov'è Boloris?»

Ma un rumoreggiare dall'altra parte della sala ti interrompe. Vai a vedere che cosa sta accadendo (vai al 454) sei fermo e osservi la lontana (vai al 298) oppure approfitti per andare a dare un'occhiata di nascosto al labirinto (al 7)?

382

«Non posso... non servirà» rispondi.

Noa ti guarda con disprezzo mentre Opris alza spalle. «Capisco» dice, ma non sembra per nulla cambiato.

Torni nella tua stanza, al 277. Prendi 2 punti di INFAMIA.

383

È chiaro che né Creitone, né Matros né Lactris vogliono parlare. Ma è Lactris che ti dice «Va', gioca con Opris e il suo amico argivo». Digriagna i denti e tono di disprezzo, cercando nel contempo con lo sguardo l'approvazione dei suoi due compagni.

«Perché tutta questa improvvisa freddezza?» gli chiedi.

«Perché non sei con Psiche?» Improvvisamente capisci. «Per forza, l'hai abbandonata per questi tuoi "amici". Ma che bisogno avevi di farlo?»  
Fai un passo e Lactris ti getta in faccia il contenuto del suo calice. Come ti asciughi gli occhi con la dorso della mano, noti che Lactris sta sobbalzando a dispetto di bere vino durante la vigilia della festività. E sarebbe abbastanza per renderlo sgraziato a Pangrone. Ma quel che ti rassicura è lo sguardo di Lactris che rivela più paura che odio. Puoi ora attaccarlo (vai al 210), oppure rischiare di perderlo (vai al 283).

384

Il fregio adorna tutt'intorno i muri di questa stanza. Qui Minosse siede su un trono e dietro a lui una sacerdotessa indossa una corona. Sulle sue braccia sono avvolti due serpenti. La folla sottostante si inchina e prostra in adorazione come gente a cui la divinità si è fatta in tutto il suo splendore. Su un muro è dipinta una enorme lettera L di un colore argenteo. Ora puoi seguire a sud (al 220), a nord (al 393), a est (al 219) oppure ad ovest (al 46).

385

«Eccola ora e ritratto mentre viaggia verso terre lontane per compiere la sua nona fatica. Egli combatte contro le Amazzoni conquistatrici, le terribili donne guerriere. Un Amazzone vestita di pelle di leopardo brandisce un'enorme lancia per colpire Eracle, ma l'eroe la schiva e cerca di afferrare la cintura di Ippolita, la regina delle Amazzoni. Ora puoi andare ad ovest (al 219), a nord (al 39) oppure a est (al 198).

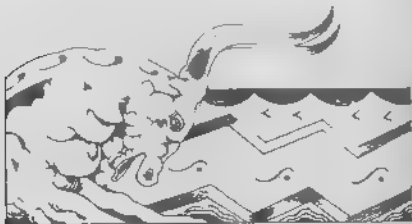
Esitare prima di agire può essere davvero letale, specialmente se sei incazzato dal Minotauro. Perdi 4 punti d. ONORE e torna al 366 per decidere.

Prendi 4 punti d. ONORE e vai al 206.

«Voglio dare un'occhiata alla città» dici. Gli altri ti guardano, ottusi, e Taisia ti fulmina con un'occhiata.

«Beh, va ci da solo. Io vado in barca». La fanciulla balza a bordo. Ti pare di scorgere uno sguardo di disprezzo nei suoi occhi, ma forse ti inganni. Aziona le spalle e ti dirigi in città.

Una decina di imbarcazioni sono ormeggiate lungo il molo, i loro carichi sono ormai stati sbarcati, passati di mano in mano fino a raggiungere i magazzini della città. Prosegui il tuo cammino, cercando di non inciampare sui sacchi, sulle ceste, sui meli neri. Ora puoi entrare in una taverna (al 458) oppure in un magazzino (al 42), oppure puoi continuare a camminare lungo la baia (al 507).



Ti pieghi, per un istante a guardare la spada, quasi per tenerezza, ne ricordo lontano di quei giorni e siete a Trezene, quando l'Eséo era ancora vivo e ignaro del destino crudele che gli era riservato in serio: se la raccogli, ma in quel istante qualcosa dietro di te si muove. Senti un cuore tremolante, come una cosa provata, un bagliore biancastro, un senso di vuoto. Qui cosa ti scavalcherà una parte di te stessa. Statti. L'Eséo contro il mare, il singolare, si muove ora negli occhi e da un istante all'altro il mare è diventato tutto buio.

Raccogli le tue forze e ti senti barco finto. Di fronte te c'è il Minotaur, pronto a cedere con le sue corna aguzze come lame, gli occhi rossi come i tuoi, le mani enormi, braccia umane sollevate come in trionfo. Il dolore ti gocciola copioso sulle ciglia mentre stai in questo tremendo combattimento.

Il Minotaur ha **PROTEZIONE 15**, \* e **PROTEZIONE 22**. La tua spada ha **PROTEZIONE 5**, \* e **PROTEZIONE 8**, \*. Dal momento che la tua spada è un

reazione divina, ha più valore se usata contro creature divine, come indicato nel testo dall'asterisco, e la tua testa del corpo ricevuto alla testa sei già **FERITO**.

Se riesci a **FERIRE GRAVEMENTE** il Minotaur, vai al **380**.

Se ti arrendi, vai al **209**.

Se ti ritiri, vai al **361**.

Se muori e preghi Zeus perché ti salvi, vai al **505**.

390

Prima sui tuoi passi, e riesci ad evitare la guardia. Ma una tua altra guardia ti scorge, da un grido e si precipita contro di te.

Continua al **336**.

391

Vai al **341**.

392

La donna muove contro di te a una velocità incredibile tirando fuori come da nulla una spada. Ha **PROTEZIONE 7** e **PROTEZIONE 12**. Zeus non ti potrà salvare se muori. Non puoi ritirarti.

Se ti arrendi, vai al **173**.

Se riesci a **FERIRLA GRAVEMENTE**, vai al **464**.



proseguire ad est (al 238), a sud (a. 384) oppure ad ovest (al 263).

Con cuore saldo esci dalla stanza, ridendo sinistramente al pensiero della lotta che ti attende. È il senso di conoscenza del ragazzo che affronta il campione di ferro, armato di una semplice fionda contro un mostro gigante. Non ha fatto neanche un paio di metri, il ceco che ti imbatti nel Minotauro, mostro metà uomo e metà toro, ma più possente di un uomo e di un toro. La sua parte umana è piena di fatica terribile, la testa taurina è come d'acciaio umano. Ora, caro Al, è venuto il tuo momento. Non è un finto combattimento con spade di legno come quelli che facevi a trezine. Questo è un gioco titanico, di cui tu sei il ero più piccolo. Vinci la tua paura, bandisci ogni pensiero di vittoria o di sconfitta e preparati a combattere. Prega, se puoi, il tuo protettore (e prendi il tuo di ONORI) ed inizia lo scontro: violento come la lotta fra due imperi che si scontrano con le loro armi sul campo di battaglia, ben consci che un popolo o una nazione, una razza sarà sconfitta e sottomessa o sempre, che non ci saranno prigionieri, ma solo morte, e che i conti banchetteranno per giorni sui tavoli.

Minotauro è pronto a caricare e devi fissare la sua faccia mostruosa, raggrinzita in un ghigno tremendo, e corna appuntite come aghi, i denti aguzzi come aghi. L'animale emette un mugghito che ricorda il suono del caos primordiale, quando la vita e la morte si trovavano via nello stesso fragoroso torrente.





La timo scontro inizia. Il Minotauro ha POTENZA 15 (\*) e PROTEZIONE 22.

Se riesci a ELIRIO GRAVELNIE, vai al 380.

Se ti arrendi, vai al 209.

Se ti ritiri, vai al 361

Se muori, e' peggio. Zeus affinché ti salvi, va al 505

395

«Sra, andando da Tassio» grugnisce il vecchio, «sai certo. Ma è saggio, mi chiedo?»

«Non sono affari tuoi!»

«Non sate così frettato, caro il mio giovane Arces, se lo mediterete un po' sul moro che spinge la Tassio».

«Mi pare che siano ovvio» risponde impudentermente. Di lui sogghigna sprezzantemente «certo». Ma non chiedi come mai Minosse e' abbaiato un bravo e coro. Sai che Minosse non e' molto munito. Ti chiedi, proprio come ti pare se fossi in te, ben inteso. Detto questo se ne va. Puoi mettere alla prova il tuo (vai al 326 oppure ignorare il suggerimento di lui (vai al 297).

396

Forn ancora una volta nella sala di prima, temo di esserti perduto per sempre nei tortuosi giri del labirinto. Puoi andare a nord (al 68) o a est (al 276) o a ovest (al 281) oppure a sud (al 319).



397

Lo FOGLIO DI VIAGGIO ha questi valori.

POTENZA: 4 (+2) ONORE: 25

PROTEZIONE: 10 INFAMIA: 14

RESISTENZA: 30 (+10) INTELLIGENZA: 0

Ascia: POTENZA 5, PROTEZIONE -3

Schettolo: POTENZA -1, PROTEZIONE 3

Spilla a forma di spiga: POTENZA 0, PROTEZIONE ?

Spilla a forma di spiga

Spilla di onice

1 FAVORI VOI

2 FAVORI VOI

3 FAVORI VOI

4 FAVORI VOI

« Bene. In quanto protetto, tu Arces ti spetti, no in 2 punti di POTENZA e 10 punti di RESISTENZA (come indicato in parentesi).

Ora getta un dado.

Se viene 6, vai al 446.

Se viene da 1 a 5, vai al 226.

398

Intre corri verso le guardie, con in mano la torcia brandisci, come un bastone, una raffica di vento ti scivola e cadere nel tango d'uno scudo ti cade a terra batti la testa, perdendo i sensi. E con questo. Al tuo le tue avventure a Creta sono terminate e il tuo destino e' destinato al mondo degli inferi.

Poiché non riesce a vedere molto bene, in caso combattimento perdi i punti di POTENZA e 2 PROTEZIONE. Tuttavia non tutto è perduto perché delle piccole tessere ne soffitto fanno entrare un po' di luce solare e di aria rinfrescante.

Continua al 406.

## 400

Imbottiti calatamente e stenziosamente ne puoi. Tutti dormono. Puoi andare a dare un'occhiata al tempio (al 368), al e sale agli altri piani del palazzo (al 236) oppure restare nelle vicinanze della tua camera (al 152).

## 401

«Atte!» ti scuote un grido, «se, vivo! Presto, dobbiamo lasciare Creta immediatamente. C'è stato un terremoto». A queste parole sollevi il capo e vedi la principessa Arianna, vestita di una lunga tunica blu. Si tratta di un miraggio? Uno scherzo degli dei? Affianchi l'entrata per toccarla. E proprio lei, non è un'illusione? «Veni, sai. Dobbiamo scappare. Conosco la via per uscire da qui». Ti afferra la mano e si precipita nel lungo corridoio.

Continua al 224.

## 402

Qui l'aria è quasi soprafatto dal caldo, e raffigurati in una serie di dipinti mentre tira con l'arco e proietta i suoi raggi ustionanti, mentre l'altro si fonda solo, stupito per la grandanza dell'eroe gli presen-

ta una nave carica d'oro. Ora puoi continuare a nord (198), a sud (al 106, oppure ad ovest al 343).

## 403

Avvicini la faccia in un bacile d'acqua fresca, mentre ti senti a quel che è accaduto questo pomeriggio. Un fante di scalpiccio con un vocare eccitato giungono al corridoio. Il portiere spalanca improvvisamente. Anni irrompe nella tua stanza, ti afferra un braccio mentre con la mano libera s'aggiusta un fiore nel nico che porta all'orecchio. «Verrai alle danze?» ti dice, e ti è chiaro che, volente o no, verrai alle danze. Ti devi andare. Ti inchini a lei, ne senti e ti lasci trascinare per i corridoi fino alla sala del trono dove sono radunati alcuni cortigiani che non conosci.

Sala e ora come di gente in estasi per la dea della primavera. Al centro della sala alcuni cortigiani stanno iniziando a danzare a suono di un flauto. Tutti intorno si sono formati gruppetti di persone che mangiano il cibo disposto sui tavoli e chiacchierano amabilmente.

Nella parte della sala scorgi Opir e Noa e i due corsi di loro. Antra ti segua da vicino. Ma prima non puoi raggiungere i due che ti ti imbottiti con loro a suonare, i ziani e danze vere e proprie. Antra ti ti raccaia ponendoti le mani attorno a fianchi e ti afferra la spalla con la mano destra, mentre con la sinistra ti allaccia a Psyche in modo da chiuderti nel cerchio della danza attorno ad un'anfora rituale col vino. Al ritmo del tambur il cerchio danzante muove ora in un senso ora nell'altro, seguendo il ritmo stesso della musica. Il ritmo cresce e tu inizi a muoverti, seguendo i movimenti del resto del gruppo.

Se Apollo è il tuo protettore, vai al 480.

Se non lo è ma Dioniso ti FAVORISCE  
ai 239.

Altrimenti vai al 118.

404

Ad un teatrino appare l'ira regina degli oceani e ti colpisce. Le scampo e «li piedi» grida «Ora ricorda che ti dissi: fatti uccidere a Minotaurò, prendi il suo posto quel che costi, e va da quella donnaccia e Atena Presta!» La dea svanisce con un bagliore più luminoso da un pavimento tirato a lucido e si schiava. Allora ripensi ai giorni passati.

Su comandi di Ermete l'ingannevole e messaggero degli dei ti sei messo in viaggio per Atene. Ti sei imbattuto in un vecchio capo consunto dalla malattia e l'ho rotto di mezzo, hai avuto però molte più difficoltà al tempio di Esculapio ad Epidauro. Poi, ha aiutato Ecatèa protettrice, ad attraversare un fiume benché si fosse camuffata da vecchia megera. Sei incorso nella trappola di Poseidone per avere risalito il suo cavallo, una grande crudeltà per te, e quel sei stato punito. Hai ucciso il verro che soggiogava i catti e il criminale che metteva in coscagli abitanti a vivere finalmente in modo sereno. Ma dopo questa impresa sei stato moribondo, tutti i difetti di Page ad hai per questo sofferto di una terribilissima febbre causata dal morbo. Hai giurato fino a Delphi ma, nel frattempo, hai eluso l'ira della protettrice partecipando ad un'orgia nei boschi. Il perdono del dio è venuto solo quando ad Atene sei sfasciato col tuo carro durante le corse. Gli Ateniesi non stavano per portare alla città, restituendoti le donne-guerriero una sacra spina. Inoltre a loro re-

gno. Antope ti ha suggerito proprio in que la cironza di cercare l'Amazzone Lembrò, una volta grande e correa. In quest'isola sei stato inviato. La tua parte per raggiungere la fine dei tributi di vite umane ad Atene deve pagare annualmente. Ma i viaggi per mare non è stato facile, sei riuscito a superare indenne l'attacco di un mostro marino, hai però ucciso il serpente di Poseidone e il Minotauro, infuriare il tuo sinterino. Hai dovuto soffrire una furiosa tempesta, hai ucciso il serpente e ci era, e infine sei sfuggito al suo gigante bronzato che difende le coste e ci sei per sbarcare qui dove ti trovi adesso.

Continua al 499

405

Domini stancamente lungo il sentiero, mentre ti venisse intorno a te. Ad un certo punto alcune guardie sbucano da una botola ed iniziano a scagliare frecce contro di te. Poi si fanno avanti puoi cercare di atterrarle a tua volta. Vai al 398, salire su la parete per parlare da qualche finestra (al 27, oppure indietreggiare (al 321).

406

Se raggiungi la base della rampa il serpente. Sopra di te comincerà a crollare. E subito, sbarrando l'ingresso, e sei stato all'Egitto, a proseguire. Davanti a te si snodano i serpenti. Sarà un'idea impresa affrontare i sacri cantoni. Ma o sarà ancor più incontrare il Minotauro. E il caro Alceo dovrà incontrare lo stesso destino. Sei un eroico fratello o la sua ombra divisa per niente gemere ai confini dell'Ade, priva di sepolcra, priva del suo rifugio.



Sulle pareti sono dipinti degli affreschi raffiguranti il re del sarare, il toro, l'arena di Cnosso. Un giovane è raffigurato mentre afferra con sicurezza le appendici corna di un toro, mentre un altro sta balzando sopra la possente schiena dell'animale. Gli spettatori sono e applaudono, con gli occhi iniettati di sangue per il piacere. Se fosse altrettanto facile uccidere i tori!

Se sai come trovare il percorso dell'abirinto, vai al 487.

Altrimenti vai al 501

407

Dirigi verso la stanza di Artimna. Bassa una volta la porta, e la porta si apre lentamente. Accanto a te c'è una bellissima donna nuda e ti trascina in una stanza, ti proponendo di entrare nella porta.

Ma, Atico, come puoi venir qui con cuore vivo e sano? Tutte le fatiche sono sotto la mia protezione e ti rampogna.

Il dio Atrodite circondato da un alone luminoso, di angeli e di tutti i pensieri di morte sono ban-



di dalla tua mente e a darsi piglia ti bacia in fronte  
e svanisce lasciando solo una traccia d'aria che estingue.  
Aranna arriva alla porta e ti prende per un braccio.  
«Vieni con me, ti dico. Con la mente ancora avvolta  
nell'immagine della dea, non ha proprio modo di re-  
sistere»

Continua al 199.

408

Balz in piedi e corri tra i resti della compagnia. Mi-  
nasse borbotta alcune parole che non riesci a capire  
perché sono dette in una lingua arcana, per te scon-  
giata. Il cortigiano inizia a lasciare la sala. Mistros, pal-  
lido, accinto, ti afferra con violenza, e poi ti cimenta  
scuraventa in terra, cacciandoti «fuori dai piedi strano  
ro bastardo!»

Il troppo anche per la tua pazienza, che è come un  
diga che trattiene il fiume impetuoso finché inonda-  
zione prorompe inarrestabile, ti avvilendo le spalle  
con i tanti disegni e intrecci. Cremitone lo colpisce  
sogli sorpreso, barcolla indietro massaggiandosi la  
schiena ferita. Poi ti viene contro ma improvvisamente  
si arresta, e in un attimo quasi ti spezza la schiena con  
le vici il gligno di Minosse. «Curo l'arte e rispon-  
do le energie. Domani combatterete uno contro l'altro  
nel padronato della Denebra che è la che che rotola  
per un combattimento sul campo di battaglia del  
na stretto. Il che crepieta per la propria vita e  
la faccia della povertà. Sarete voi due. Adesso, sono  
lontani fino al combattimento!»

Con un gesto della mano vi congeda. Te ne vai per  
tua stanza, meditando sulle parole del re.

Continua al 500

409

Ti siedi e aspetti un po' in modo da far riposare e  
tranquillizzare. Mi contano a farti male, nonostante la  
tua e si decide di incamminarti. Cominci ad av-  
vicinare il tuo ma improvvisamente sei sorpreso dalla vi-  
sta. Minasse che cammina verso di te dall'altra par-  
te del corridoio.

Continua al 525.

410

Non ho mai sentito parlare di Cremitone. Io non mi  
ricordo così. Un Amazzone non perdona questi errori,  
tanto che...

Continua al 392.

411

Acrisio, re di Argo e padre di Danae, è qui ritratto in  
un affresco. I suoi occhi sprizzano odio. La sua tunica  
è del più vivo rosso porpora. Egli ordina che sua fi-  
glia venga rinchiusa in una cassa assieme al figlio eteo  
che entrambi vengano scuraventati nel mare color  
vino, come un pallone che batti fuori di casa. Il  
servo fedele in una notte fredda e tempestosa. Danae  
sua scelta ritratta mentre sta volando. Il peccato  
Perseo e supplicando e emenza al padre. Or puoi  
seguire a nord (al 436), a sud (al 96) oppure ad  
ovest (al 288).



Sali con cautela sulla scala di corda, spingi via la porta e ti ritrovi in uno stretto e immunito lungo passaggio alle mura del palazzo. Puoi continuare per questo passaggio al 278 oppure tornare sotto (187).

È molto difficile uscire salvo in tante volte e riparti nel labirinto. Una mente, comunque, riesce a intrappolare fin su, sempre e essere nuovamente nel tempo. Minosse e le guardie se ne sono andati e nella sala regna un silenzio assoluto. Devi decidere se lasciare Creta immediatamente oppure andare da Minosse reclamare il trono. Andrà alla ricerca di Arianna e poi scappar via dal iso a (a 216), oppure cercherà qualche cortigiano perché ti aiuti ad impossessarti del trono al 421, o andrà direttamente in cerca di Minosse (al 495)?

Tremi così proprio quando sei quasi di fronte al tuo compito più importante? Però, il punto di ONORI torna al 394.

«No, Poterate» risponde, «Creta mi saluterà come il salvatore. L'ho liberata dalla tirannia di Minosse e non ho più bisogno di te e della tua congrega di spione. Manderò in base alla loro scelta del popolo. Così, fai leghi Poterate via al 201. Io accido (vai al 60) oppure lo lascio libero imponendogli di lasciare per sempre Cnosso (vai al 12)?



«Sì, sghignizza, «Minosse voleva che scopriessi perché qui I non vorrei, ma mi costringevano con la forza. Non l'avrei fatto, oh no...» La abbraccio stretta. Il suo pianto isterico si placa. Si svincola dal mio abbraccio e si mette un po' in disparte, pensosa.

«Devo andarmene» mi dichiara dopo un istante, «Minosse mi rammondo e mi cercherà dappertutto. Devo andarmi a casa di mia madre. Lì sarò al sicuro, i pastori delle terre meridionali sono un popolo indipendente. Ti ho un buon ricordo di me. Ti prego, quando tornerai di nuovo a Iezene!» Ti bacía per l'ultima volta e se ne va.

«Ti chiedo scusa, ma il ricordo è ancora bruciante. Ad ogni tratto il suono di un gong ti distrae da tutti i pensieri e ti annuncia che è l'ora del pranzo.

Continua al 109

«L'aria è polverosa e molto densa, come una fitta foschia, perdi il senso dell'orientamento. Ti fanno male gli occhi e non puoi fare a meno di strofinarli con le



a fino quas, a farli sanguinare. Non ne puoi più e  
gli occhi del tutto, camminando alla cieca, a  
Quando l'apri la polvere e sparita, ora puoi  
re a sinistra (al 70, oppure continuare avanti (al  
512).

418

Persfone vaga lontano dalle cure, l' sua madre  
metra, e quan le è troppo lontana viene rapita da  
Ade, signore del mondo sotterraneo, o di de-  
nti e di le tenebre. Egli tuo fire de la fanciulla la  
xosa. Ora puoi continuare a est (al 281), a sud  
(al 77) o a nord (al 347).

419

Senza farti vedere segue la schiava fino alle cucine; qui  
e profonda più remota del palazzo, vengono pre-  
ati, prelibati pasti. Le cortigiani l'insinuano non vi-  
tra e dupli porte de la cucina principale e ti  
et a vedere in un luogo appartato dove puoi osser-  
vare e ascoltare.

I servitori parlano senza pausa mentre vanno su e giù,  
ondo fratta dal magazzino, uttazzi di tuoci, pa-  
Il pavimento di pietra è preparato. L'ero. Sei  
e proteso a captare que le parole, ma il miscuglio  
di lingue mediterranee ti permette di capire solo alcu-  
ne, frammentarie frasi.

«... sai come si fa il vitello? Si prende...»

ma l'hanno preso che stava facendo proseliti in  
un posto pubblico...»

c'era uno sciocco che rovistava fra i meloni e ha  
stoperto tutto...»

provvisamente una lite s'accende fra due cuochi,  
entre gli altri, ben lieti di questo diversivo ne caldo  
pietoso pomeriggio, li accerchiano per assistere a lo

scontro. Uno dei due affonda i suoi denti nel tacer del l'atro, che urla di dolore e si dimena e scote prima di riuscire a divincolarsi dalla presa selvaggia. Il suo si scosta dolorante, tenendosi il fianco con mani per bloccare la copiosa fuoriuscita di sangue. Allora il primo afferra un pentolone pieno di acqua bollente e lo getta a losse all'altro, facendo seguire a quest'azione un rapido rincorso d'ranco, trattenuto per dai suoi compagni. Il povero cuoco ferito viene portato via, ustionato e mezzo accettato. Nel trambarbaro ha l'opportunità di sgattaiolar via e tornare nella tua stanza.

Continua al 403.

420

Nel corridoio imbattiti in Crentone e Mikros. Crentone puzza di vino ed ha la faccia gonfia per l'ubriachezza. Ti viene in mente che dev'essere roba come un bue per poter tenere tutto quel vino. Ti afferra per la tunica e ti scaraventa contro il muro. Ti rendi conto che è davvero robusto come un bue. «Ci succede tra te e Psyche» sibila Mikros, spingendoti addosso.



Se ti di attaccarla vai al 49, oppure di sgattaiolar via parlando loro (vai al 287)?

421

Se eri già stato imprigionato, prima di essere scagittato nel labirinto, vai al 510.

Altrimenti vai al 172

422

Se eri nel corridoio sulla destra, però qui non c'è la di Minosse e presto scopri che ti sei perduto.

Continua al 488

423

Il caro Ateo, solo un uomo conosceva bene i meandri del labirinto, e non ha lasciato alcuna mappa per l'incartamento che è in tuo possesso ritrae un altro luogo. Comunque, non ti sarà di alcun aiuto quando ti punti di INFAMIA e vai al 501

424

Ma il «signore» protesta, «mi invit ad accidere tuo figlio! Non ne voglio saperelo!»

Minosse alza le spalle. «Beh, casita. Ricordati aveverti in pugno oggi, e hai gettato via l'occasione. Non ti va a tante persone. Bene, ti vedro a tavola». Detto ciò se ne va. Tu resti attento per un istante, poi lo segui per il pranzo (al 78).





Il fermi a raccogliere una freccia. La potrai esaminare più tardi, ora puoi arraccare le guardie: vai al 398. tornare verso la botola: vai al 321, oppure, puoi cercare una finestra e salirti (al 27).

Confessato, e Poterate aggrotta le sopracciglia: «Ben, ritenti fortunato che non ho molto tempo da adesso. Se fossi, non te ne tornerei, in canna e in narrei lib».

Allora ti prego di nella tua stanza e ti butti, sul letto.

Continua a. 213.

Ti rendi conto che hai un taglio su la mano sinistra, graffiata da una senegia di cinghiale, per cui ti puoi sciolgi. Non ti ancor chiaro quel che va, di dire Minosse.

«Ti ho osservato, Atleo» grugnisce il re. «Sei astuto, figlio di Iguo. Di certo un giorno sarai re. Re di Atene» Poi si chinò verso di te. «Ma potresti essere re di Creta.»

Continua al 290

Il fermi a guardare il muro. Su di esso c'è un dipinto monocromatico di un uomo che a sua volta sta guardando un muro.

Va tu vai al 456.



Pangrione, il Gran Sacerdote, irrompe nella stanza con parecchie guardie. C'è un silenzio imbarazzato: tutti sono molto seccati. Poi Pangrione dice: «Dai, e così che osservate la festività in onore di Demetra non andando alle danze e tracannando vino, proprio quello che i sacri riti proibiscono!» Nessuno sa che guardare. «Faremo i conti dopo» continua il sacerdote: «questa non è una minaccia, è una promessa». Poi si rivolge a te: «In quanto a te, Ateniese, ti scatterò le imprigion. Ne parlerò io a Minosse». E indica alle guardie che ti prendono e ti trascinano senza riguardi verso le prigioni. Prendi il punto di INI AM. A. Continua al 244.

## 430

Grazie ai suoi santificati ali Perso vola nell'aria e alla lontana costa dell'Oceano. Le Gorgoni, con serpenti a posto di capelli, stanno ancora in mezzo al sibilo delle loro chiome: non riesce a sfuggire Perso, che è ingegnoso, escogita il sistema di guardare a Medusa attraverso uno specchio, e così il suo sguardo diretto che l'avrebbe pietrificata così riesce a tagliare la testa. I lepori nella sua scorta elatere l'inseguimento delle altre Gorgoni a mezzo di un cuneo magico, che lo rende invisibile. Adesso puoi proseguire a nord (a 52), ad est (a 338) ad ovest (a 198) oppure a sud (a 273).

## 431

«Nobile signore, vi porto i salati di Filiduro» ma subito t'interrompi, perché lo sguardo di Minosse mostra segni dell'ira.

«Perché insultarmi col nome di quel rinnegato?» urla e re: «Non mi lascio sbeffeggiare così da quel cane. Prendi e portatelo via!»

Intorridito e sorpreso dalla violenza di Minosse sei afferrato da due robuste guardie e rinchiuso in un'angusta cella.

Continua al 493.

## 432

Prendi l'anello, ma mentre ti pieghi senti un tremito sotto il botto e un terrificante ruggito, così potente che le pareti sembrano scuotersi. Dev'essere il Minosse. Preso dal panico fai cadere l'anello. Prendi il punto di INI AM. A. Adesso devi fuggire rapidamente: ad est (a 46), ad est (a 68), ad ovest (a 347), o ad (a 281).

## 433

Minosse chiama un'ancella: «Anisia, prendi Alteo e fallo presentabile a corteo». Una fanciulla piccolina, grandi occhi e dal volto magrissimo, viene verso te. «Trova una strizza» conti tua Minosse, «lavo e portalo indietro per la festa, presto». Poi si rivolge a te: «Giusto il tempo per sistemarti, d'accordo?» e si tira per una manica. «Da questa parte».

Vai al 515.



Hai ragione a tremare a la vista del Minotauro, però dopo tutto tuo fratello, che aveva qualche relazione parentela con l'animale, non è stato di quest'opinione. Infatti Ieseo era tuo fratello sorella mia per così dire. Il punto di INAMIA Poseidone era suo. Se l'bene è originarie loro che generi i Minotauri stanno coperte di la spuma de mare secondo che si può attendere. Poseidone ebbe la sua parte nel sacrificio. E tu per animare i mozzicchi Minosse, che con esse concepì il Minotauro. Così l'avevo in conto male zo de Minotauro. Per aver scoperto questa intera genealogia in un momento di confusione prendi 3 punti di ONORI e torna al 394.

## 435

Iniz a conversare con Opris che non sembra sapere che tu sia riuscito a fuggire dal labirinto e che hai ucciso il Minotauro.

«Ma tutto andarci a pezz» immette «e stai tremando mentre stai a sotto. Naturalmente si situati che scosse qui a Creta ma questa è la propria forte. Comunque Minosse è sparito di circolazione, e ci n'attende Policrate. Sono per una cosa stanno trattando in gran segreto. Arrivati a Creta, ci abbini fare Creta durante il tempe. Se fossi in te cercherei di fare lo stesso. Pagarati a te e fuggi!»

A sentire della fuga di Arianna, ti rendi conto non sei più costretto ad uccidere la ragazza. Così dunque continui a parlare con Opris: vai a 22 e pure segui il suo consiglio e lasci la rete: vai a 116.

Ed migliaia di tonalità di blu, come se tu fossi mezzo dell'oceano, invece si tratta della raffigurazione di Danie che viene crudelmente gettata in mare proprio che si sta lamentando amaramente intorno in cui Zeus venne a lei. Hai le lacrime non per la triste storia che vedi dipinta nell'altare. Devi però andare avanti adesso a nord (al 16 ad est al 179, ad ovest al 470), oppure a sud (411).

## 437

chiamano la fontana perché sono una spia di Minosse. Ma Minosse ha soltanto comprato il mio aiuto, oltre tu ti sei guadagnato a mia amicizia. Minosse ha ordinato di scoprire le vere ragioni del tuo sogno fin qui ma io non gli ho raccontato quel che ho rivelato nel sonno. Ora devi tornare nella tua città, perché se Policrate ti trova qui potremmo essere entrambi in grave pericolo. Io andrò alla casa di madre. L'aggiù sarò al riparo da Iria di Minosse».

Ritorni nella tua stanza (al 125).

## 438

Il Psyche nella tua stanza e si addormenta sul letto un remante Guard a la finestra. Oggi c'è un re, gli altri si voltano pigramente. Entra Opris: «ehm...» Fa un cenno verso il letto.

«E posto va tutto bene, Opris» gli risponde «E l'ac...»  
«E ha la faccia sfigurata, la mano...» Dipi s'è...  
«E cara di lui, adesso. Però non so se servirà...»  
«Esita un istante, «A teo, vai a parlare a Policrate



Per favore, prima che le faccia qualcosa...»

Ma Polcrate mi odia».

«Beh, allora, da Minosse. Fai qualcosa...»

«Ma mi suggerisce C'pris (vai al 387 oppure rifai il capitolo al 457)?»

439

«Ma hai saputo via i 4 punti di INTERGALACTICA?»

Continua al 403

440

«Perché grida Minosse con un sorriso sardonico che tu possa scappare sopraggiungono Polcrate e le guardie. «Polcrate, arresta quest'Athenese. Ha rubato il mio anello reale!»

«Ma, ti avventi contro le guardie (vai al 34), ti la prendere senza combattere (vai al 502), oppure aspetti che è stato lo stesso Minosse a consegnarti l'anello (vai al 289)?»

441

«Non vengo pure da tua madre», dice a Tassia il più simpatico, a loro divertito, «come ama C'pris amichevolmente. «E vedremo stasera». I due si allontanano. Tassia comincia ad acciambullarsi, unge il seno che porta a sud. E li strali per Pargos, dove la sua madre. Il sentiero è aspro. Tassia si ferma a scegliere un'arancia dall'albero. «Sono le migliori del mondo, le arance di Creta. Provala!»

«Da un morso. «Niente ma è un po' amaro».

«Mira' Barbaro» sorride. «Vani. Non sprecherò più con te i cibi degli dei!»

Continua al 150.

L'anima è barcolla sotto i tuoi colpi e ansimare cade stremato. Ora senti, quasi pieta nel prothor lo cuore per questo mostro: non osi finire ora però potrebbe essere come la conessa ferita nella sua più pericolosa che mai, pronta ad avventarsi e svenire. L'uccisore che l'ha ferita mortalmente causò la tua morte, li entrambi. Degli occhi del Minotauro esce la tigna di giallistro, poi comincia a spuntare la schiuma sanguinolenta sul terreno, prima che tu gli ricacci dentro con il calzare. Ma così, caro Ateo, tu sei per sempre macchiato col sangue del creatura che hai ucciso, perché ormai la vita è uscita da l'animali i suoi occhi sono sbarrati e le sue costole non vanno più su e giù ne l'ansimare tormentato dell'agonia. Esterrefatto, dai un'ultima occhiata alla carcassa del Minotauro, incapace ancora di credere a ciò che vedi. Gli dei devono averti, arriso di sicuro, per darti un forza tale da uccidere un simile mostro. Sfiorisci con mano le bianche corna, ma sono così aguzze che ti tagli la tua sangue come sul terreno, a mescolarsi con quello del Minotauro.

Dunque hai vinto il tuo fratello e liberato Atena dalla tirannia del sanguinario e suntuoso. Ora Eteasce orgogliosi di suo figlio. Prendi 15 punti di ONORE.

Continua al 452.

Resti attonito alla vista di quel che hai fatto. Hai ucciso l'«Idro» il grande Minosse il re di Creta. L'armonia confusa, orgoglio e dolore si mescolano nel tuo animo: hai dovuto ucciderlo, ma ciò nonostante ammiravi. Prendi 5 punti di ONORE e 3 punti di IN-

ALIA. Un rumore ti richiama alla realtà. Polikrate è ferito, ha assistito allo scontro e ora sta cercando di scappare. I suoi sforzi sono pretesi, perché altro non riesce a fare che barcollare.

Non c'è bisogno che scappi. Polikrate, puoi raggiungerlo. Il tuo re quando lo vuoi? Ma vuoi un re a vecchio o a nuovo? Gli antichi, facendo un gesto che parla la tua aspirazione al trono.

Non mi minacciare. Alcolici alati, ma di pari con i di servo. Minosse ha un certo seguito a Creta, certo non era male popolare, ma il gesto che faceva il Creta indicava il modo allignato. Il non sei conosciuto qui? Io no. I controllori del potere a Creta adesso. Senza di me non dureresti un giorno. Ora ti consiglio di porre un sigillo a la tua pretesa: sposa Arianna!»

Sei tai, segui il suo consiglio e corri in cerca di Arianna. Vai al 503. Oppure ti rifiuti di unirti a Polikrate e cerchi di assicurarti il trono di Creta senza di lui (vai al 415)?

Non accetto la tua resa, vecchio» grida uno degli uomini.

Continua al 58.

«Beh?» ti domanda mentre gli passi accanto senza dargli bada.

«Non ho dato da mangiare a tutto il nostro adesso» tutti, cercando malcostantemente d'imitare l'accento un po' gutturale del cretese.

Detto, quanti punti di ONORE, impiegare i riccadati.

Se i tota e è più alto dei punti di ONORE che hai investito, allora vai al 264.

Altrimenti vai al 153. In entrambi i casi hai perduto i punti investiti.

Se il tuo protettore è Apollo vai al 153, e ti è bisogno di investire alcun punto di ONORE.

446

Durante il viaggio hai perduto le lettere di Egea per Minosse. Segui questa informazione sul FOXELLO DI VIAGGIO, poiché ti potrebbero chiedere di mostrarle.

Continua al 467.

447

Non distrarti. Prendi 1 punto di INFAMIA e torna al 427.

448

Qui vedi raffigurato Perseo mentre viaggia verso i russi. È dipinto anche quando partecipa a giochi onore di Acrisio. lancia un cisco che va a frustare un piede proprio al nonno, uccidendolo all'istante, presindo la verità della profezia. Se ben lieti, una tale sorte non si sa e pitata a te. Adesso puoi seguire i suoi al 342, o forse al 149, oppure id est (al 359).

449

«Restero qui, grazie» risponde Taisia aza le spalle chiaro che è offesa. In un attimo è sparita fra i danzatori. Ora puoi far visita a Opris e l'actris vai a 303 oppure tornare nella tua stanza a dormire al 100

450

«devo di aver sentito dei rumori» gli dici, «così è venuto a vedere se potevo esser d'aiuto».

«Ma pensi che ci creda...» e conclude la frase sferrando un tremendo pugno allo stomaco.

Se i punti di INFAMIA costano, continui a raccontare questa versione vai al 357 oppure riveli la verità (vai al 426)?

451

«Il tuo è stato bandito» sbuffa, «e io no, sono come tutti».

Vai al 392.

452

Al capo suono disturba il tuo trionfo, è debole anzio ma cresce sempre più. Il terreno sotto i tuoi piedi inizia a tremare, le pareti a vibrare, e la terra si scuote dappertutto. Sei paralizzato da terrore. Il terremoto comincia ad andare a pezzi. Posidone, re dei terremoti, sta facendo visita a Creta!

Una pioggia di frammenti dal soffitto ti distoglie da questo stato di paralisi e ti colpisce al capo, facendoti cadere. Ti rifugi in un angolo, cercando di proteggerti con le mani. L'intero soffitto sembra ora segreto, e l'opera di Dedalo in breccia pezzi tutt'intorno sono enormi frammenti. Il corpo del Minotauro è partito da uno strato di materie davvero inaleguata sfilarsi per quel mostro. C'è un'atima, violentissima, come il boato di un fiume che scende a valle scinandolo con se tutto quel che trova sulla via spazzando le città ed i villaggi, arrecando devastazione e morte.



se preso di essere ancora vivo ti alza in piedi ti scuoti il dosso la polvere e ti fai strada tra le rovine del labirinto.

Se Poseidone è tuo protettore, vai al 28  
Altrimenti vai al 535

453

Resti fermo e lo guardi ma Minosse ti tuona con la voce: «Va!», ho detto.» Perci il punto di ONORE e vai con Taisia al 515.

454

ti alza in piedi, ignorando la stretta di Taisia che vorrebbe fermarti, e ti dirigi proprio alla tua parte della sala improvvisamente si apre la doppia porta della torre e entrano barellando due giovani. Sono pueri, niente abbracci. Il più alto dei due, attornito da una folla, ti indica il suo finto pazzo lento dietro l'ottolito Schirco, portava una coppa di vino. Cosa ti dà gli occhi il vino ora al 107, il pazzo è fermo in quel punto al 252) oppure gli hai che non sei tu serva al 312)»

455

Cerchi nella tasca e lei tuona anche a Minosse  
Continua al 212.

456

Su un muro è dipinto in rosso un pentagono iscritto in un cerchio, su uno sfondo nerofumo. Sul terreno c'è un sottile disco nero, coperto di polvere. Ti pieghi a raccoglierlo ma ecco il Minotauro balzare sopra di te in tutta la sua ira! Le sue impietose corna ti strappano

a brandelli, hai pagato con la vita il prezzo della tua presunzione.

457

«L'ar qua cosa... e cosa? Non servirebbe a niente Opirs» obbietti.

«Capisco» dice a bassa voce Opirs e lascia. Prendi 4 punti di INFAMIA e continua al 277.

458

Ordini una bevanda e cerchi di capire di che cosa stanno parlando.

«... ha una relazione con la cameriera...»

«... così è stato bandito...»

«... sotto le ceste, nel magazzino...»

Li portano a bevanda e scopri, con grande imbarazzo, di non aver con te denaro cretese. Allora mostri i monete della tua terra, ma queste le getta a terra con un gesto sprezzante. Cosa farti? Ne vuoi uscire? (al 507) oppure attacchi Poste (vai al 139)?

459

Ecco che appare Atena, tu cedi agli occhi vergine e guirri di saggezza, protettrice di Atene, sta di capo e Zeus «A teo» ti dice, «ha fatto un lungo viaggio ed ha superato molti ostacoli. Ora devi separare il corpo di tuo fratello per proteggerlo dall'assalto dei gigli sciacalli e degli avvoltoi, salvare Arianna e accendere il Minotauro. Ti ricorderai di tutto questo?». Il suo volto svanisce, con il suono di un vecchio libro che vien chiuso di scatto e la povera che si solleva in aria. Allora ripensi a tutte e tue avventure.

Pungolato da Ermes, messaggero degli dei, ti senti incamminato da la tua casa a Irezone verso Atena, dove

regna tuo padre. Sulla via ha ucciso un lupo, salvato la città di Epidaurò dai banditi che profanavano il tempio, aiutato una vecchia ad attraversare un fiume per scoprire poi che si trattava di Fra, regina degli Iliadi.

Dopo essere stato aggredito e derubato a Corinto, hai liberato Page e tta sacra ad Atena, dalla piaga dei serpenti. Passando per Megara sei giunto ad Eleusi dove hai celebrato i misteri di Demetra, poi hai partecipato alle corse dei carri di Acarne arrivando terzo. Ad Atena hai respinto l'attacco delle Amazzoni alla città. Tuo padre Egeò ti ha mandato a Creta con alcuni messaggi per Minosse. Allora sei andato al Preo per parlare con una nixe, ma per via sei incorso nell'ira di Eate intervenendo a salvare un axoride da Perimede sei sfuggito al serpente inviato da Poseidone, hai sperato un termine di tregua ed evitato il losco Gigante Cronzo che protegge le coste di Creta, dove ti trovi ora.

Continua al 509

460

L'acqua è inquinata. Soffochi e devi sputarla ma non riesci. I sacchi trovano già l'oro via e così sei decenato. Una tosse ti sconfigge e ti costringe a lanciare una pena da di POTTINZA. Il fido allo scudo con il Minotauro. Ora puoi continuare a est (al 402), ad ovest (al 16), oppure a sud (al 310).

461

Lasci i due bambini stesi nel corridoio e ti dirigi verso la stanza di Iactris. Prendi 4 punti di ONORE e continua al 41.



Mentre prosegue verso la stanza di Aranno, se capita dalla camera che regna nel palazzo. Eccetto che per la scrivania, che compie il tutto lentamente le fiamme. Le ombre non c'è quasi vita. Improvvisamente dal rumore dietro ti catturano la tua attenzione. Così cerchi di raggiungere la stanza di Aranna al 503 o pure vai a vedere che cosa quel tramonto al 4.

«Sei davvero il fratello di Lese?» La sua voce è un sospiro, e sei un istante resti concentrato. Allora donna ripete la domanda.

«Sì, sono io» rispondi. «Ma tu chi sei?»

La donna si toglie il cappuccio e rivela un volto bello, con lunghi capelli neri scuri, in cui si intravede un sorriso. «Certo di non essere tua sorella volevo, volevo guardarti un istante».

Sul tuo viso si chi si tratta «Aranno... Princess Arianna?» Certo, il nome è lo stesso. Aranno è un personaggio che indietro a guardare se non si muoveva. Qualcuno tra gli altri si sporse e sparì come un fantasma quando s'approssima il cacciatore.

Continua al 195.

Aspetti che cada in ginocchio, ma in ecci resti in piedi a combattere.

Se riesci a vincere, vai al 202.

Se invece ti arrendi, vai al 173.



Si afferra a una fiancata della barca e tutti i tre si fanno tremando.

«Dobbiamo tornare indietro» dice Taia, «se vogliamo che i suoi vestiti s'asciughino».

Nonostante le tue proteste, Opirs inverte la rotta e si dirige verso il porto. Taia si torna a Cnosso assieme a te.

«Sarai a posto fra poco» dice.

«Lo so».

«Vado a cambiarmi. Vieni anche tu?»

La accompagni nella sua stanza e dopo esserti lavata la faccia esci nel corridoio. Incontri Diptis che ti dice: «Cosa fai, lo stai già a...» **297**, oppure ti farti a parlare con lui (al **395**)?

Ah, l'incostanza del moribondo! Qui vedi raffigurata Danae, madre di Perseo, che fugge da Polifette. Sappi però che giungo in tempo per salvarla, trasformando i suoi abitanti del palazzo in pietre, come in pietra reo. Comunque anche il più duro cuore del re Resto è stato reammollito da questo evento, però devi continuare a trincerarti, potresti perderti. Puoi andare a nord (al **359**), ad est (al **52**), a sud (al **56**) o ad ovest (al **39**).

Ci sono due regole speciali che si applicano solo a questa avventura.

La prima è la nozione di RESISTENZA. Ora hai una RESISTENZA pari a 30 punti (annotata sul FOGLIO DI VIAGGIO) durante il corso di questa avventura. Creta dovrai aggiungere o sottrarre a certi punti verrà detto più avanti come fare.

La seconda è la nozione di INTELLIGENZA. Acquisirai i punti di INTELLIGENZA quando farai delle scoperte importanti, se riuscirai a tornare in Creta e potrai cambiare i punti acquisiti in punti di ONORE. Ma ancora che, prendendo da quello che hai fatto in questa prima avventura, qui potrai invocare Zeus (ma non soltanto, a meno che non trovi qualche elemento particolare di cui ti sarai fatta menzione nel testo), e se tu abbia già guadagnato nel primo libro una *seconda* *aggiunta* di invocare i re degli dei.

Continua al **2**.

Atorni con Polifette al magazzino. Le guardie frugano nelle cucine finché ritornano con alcune spade e con Kreas.

«Sospettivo» commenta Polifette, «ma quanti altri saranno implicati in quest'affare?»

Vedi subito improvvisamente, e cioè un grieco. E c'è una folla di rivoltosi che corre contro di te. E tutti a lui. Una pietra ti colpisce in fronte. Il peccato è che nemmeno Zeus potrà salvarvi.



La stanza di Arianna è chiusa da una robusta porta che però riesce a forzare. Entrando a stanza c'è roba di un'Amazzone «Sive Atro» cioè la donna guerriero.

Se sei giunto al progetto Creta, va al 95.  
Altrimenti continua al 333.

470

Qui Ercole è ripreso tale mentre compie i suoi fiuti. Cent'anni mezzo uomo e mezzo cavallo. Essi caricano ripetutamente, ma egli, resistente come una carcassa affata dai venti e dalle tempeste non cede. Reggia Armat... un solo bastone e protetto di semplice pelle di conio, lotta a sangue contro quei mostri. Ora puoi continuare a nord (al 310), ad est (al 436), ad ovest (al 492) o a sud (al 288).

471

A Gnosso Tassia si mette a giocherellare, un po' maldestramente, con tre arance che ha raccolto dagli alberi che costeggiano la strada. Sembra abbia ritrovato il suo bambino amore. «A...» dice tra una risata e un'arditezza, «raggiungimi lì presto».



Annunci con un cenno ce capo e vai nella tua stanza per lavarti e riposare un istante e accingerti a tornare da La si. Nel corridoio appare Diptis, il cinico, e ti fa un cenno.

Se vuoi parlare con lui, vai al **395**.

Se preferisci ignorarlo e proseguire, vai al **297**.

472

Zeus ti salva e riprendi conoscenza. Apri gli occhi per scoprire che sei finalmente in cella (a **244**).

473

«Ditemmi essere a sicuro adesso» e dici badando solo «non ci potranno più fermare. Presto giungerò alla mia, le tue parole sono interrotte da Aradon che ti dà un'ingia, tenero bacio. «Esposami Alceon» te lo dice alcuni istanti dopo, «esposami mio principe». Non puoi che acconsentire.

Continua al **540**.

474

Una scaia e corva viene gettata a Minosse dalle guardie e il re cospiresce a uscire dal labirinto. Gli corre dietro ma la scaia viene trattenuta prima che tu possa afferrarla. Cerchi di salire scaiando a parete (a **413**) oppure ritorni nel labirinto a cercare una via uscita (vai al **488**)?

475

I cecchi da e forme innaturali incalzano il coraggio di Eracle che sta compiendo la sua quinta fatica. Hanno becche di bronzo e anche le ali e gli artigli sono dello stesso metallo. Scagliano contro l'eroe le loro penne

come se fossero dei dardi, mentre egli cerca di spaventarli con i cimoi che gli ha donato Atena. I ragni e stratto mentre sta tendendo il suo grande arco di corno, pronto a scoccare una mortifera freccia dal altra parte del ago per spacciare l'anima di bronzo. Puoi continuare a nord (a **16**), a est al **310** o ad ovest (al **276**).

476

Quanto al imitare della boscaglia corri verso l'aperta campagna. Sulle prime le guardie sono prese di sorpresa e restano attonite, ma subito dopo, ad un grido, i loro capitano, corrono a bloccare la tua fuga. Devi trarre due guardie ciascuna (a POLIENZA 6 e POLIENZA 13. Non puoi ritirarti).

Se riesci a FERIRI GRAVEMENTE entrambe, vai al **375**.

Se ti arrendi, vai al **349**.

Se muori e vieni salvato da Zeus, vai al **184**.

477

L'atmosfera è palesemente tesa, quando tutti ne a via del trono. Polerate sta parlando con due subalterni e molto agitato Opris e Noa stanno cercando di consolare Psyche, che appare sconvolta quasi fino all'isteria. Iactris, apparentemente di stratto, sta parlando con Cremona e Mikros. Crabia, che a era i saltarelli Diptis e Minosse sono assenti. Puoi chiedere a Polerate di allenarti con lui (a **189**), oppure puoi andare a vedere che cosa affligge Psyche al **114** oppure puoi cercare di appianare la tua disputa con Cremona (al **383**).

C'è la notte e tu sei seduto nella cella e sperando  
sai come un vindicatore che ritorna a casa dopo mol-  
ti anni e scopre che è tornato nella terra del nemico.

Continua al 293.

Giungi in una zona in cui gran parte del labirinto  
è rovinato, secondo i piedi che ti sono accanto, an-  
che a marmitta. Ci si può vedere e vedere uomini che  
non è più facile passare o re e pareti in cui il la-  
cizio è l'ultima cosa che ti è caduta in mente, copo-  
la per cui cedere se andare a sinistra al 229 o per  
continuare diritto (al'89).

Un vicino ti sembra che preleva. Allora, a lui  
sei o non sei? Scorgere solo. Perché ti ha visto  
incontrare, e Ande e l'altra che ti sorride e  
regala.  
«Non dice la voce, non è il tuo Apollo. Ti sor-  
ride un consiglio che viene direttamente da Olimpo».

*Attento all'uomo dai piedi strani*

*L'arrecca sangue e morte; attento ai suoi calzarsi»*

Per un istante resti attento a le parole del dio, ma  
non noti che un uomo di fronte a te ha una sot-  
tilia di metallo che gli sbucca da uno dei calzari.  
Mettilo man lì uno strano bagliore con un sussulto  
rendi conto che è avvelenato! Ti porti una mano alla  
bocca, allora, e ti allontani, e cerchi del danzatore  
borbottando le e scuse. Come arrivi al corridoio non  
che l'assassino se è allontanato da gruppo. Anche An-

ti ha lasciato le danze e ti guarda con un'espressione  
annata e imbarazzata. Prendi 2 punti di INFAMIA.

Ti allontani mestamente e vai al 171.

Ti devi decidere qual è il modo migliore per recar-  
ti al trono. Deciderai, dopo tutto, di sposare Ariar-  
ta, vai al 141 o cercherai di ucciderla, poiché è l'un-  
ica sopravvissuta della famiglia di Minosse, vai al'81,  
oppure, infine, cercherai di assicurarti l'appoggio di  
qualche importante membro della corte (vai al 172)?

«Non mandino via la guardia. Poi si mettano  
a spazzare il tempio e giungano vicini alla statua  
che ti sei nascosto ma nel vederlo di portare i ter-  
mini in fretta il loro compito, non s'accorgono della  
sua presenza. Dopo aver sistemato il quadrato del  
quadrato per il tuo incanto di dominio con Crete-  
ti e averlo cospirato di seguitura, si lasciano andare a  
sue effusioni. Un po' in imbarazzo ti allontani dalla  
statua e torni nella tua stanza sperando che non ti  
vengano. Prendi 1 punto di INFAMIA e continua al 403.

Se hai un messaggio per Arianna, vai al 529.

Altrimenti vai al 195.

Non per colpire Opiris ma interviene I-ra, regina degli  
immortali.

Ti comporteresti in questo modo con gli altri tuoi  
amici? ti rampogna la dea «Spero di no, davvero



«esso deponi que anulo e torn a sposare Arianna come ti ho detto!»

«ma che tu possa protestare a dea e tornata al-  
l'impo a nutrire i cagnolini di Zeus. Opris ti guarda  
u to: «Sembra che tu abbia amici molto in alto»  
«ma... non mi ha mai detto di sposarla!»  
«Sì, o ha fatto adesso. Sai, i miei «egit dei sono un  
po' singolari!»

Se hai 2 punti di INFAMIA e continua al 216.

485

«neque è stato versato» raggiunge Alisse «che solo  
il sangue potrà riscattare Demetra, oscura signora del  
mondo infero, accetta l'offerta del sangue di questo  
straniero. Nel labirinto» Dai un'occhiata ai sette gio-  
vani e alle sette fanciulle, ma sei tu ad essere spinto  
a guardare verso il buio del pozzo. Sei stato tra-  
to!

Se Demetra ti è FAVORI-VOLE, vai al 200  
Altrimenti vai al 177.

486

«non di calmare la donna, ma senza riuscirci, e  
quando tenti di scusarti ti attacca

Continua al 392.

487

Se hai con te un gomitollo di filo, vai a 168.  
Se invece hai una mappa del labirinto, vai a 423.  
Se hai una campana di bronzo, vai al 73.  
Se hai l'occhio della Graia, vai al 31.  
Se non hai nessuno di questi oggetti, vai al 313.

Continua ad avanzare, stropicciandoti gli occhi per togliere la polvere, ma contribuendo così ad infiammarli sempre più. Un cumulo di pietre ti sbarrà la via: puoi andare a sinistra (al 534) oppure a destra (al 110).

Mentre vai verso la stanza di Dipsos ti appare una vecchia e ti chiacchia con un gesto della mano. Ti ferma a parlarle (al 232) oppure prosegui per la tua strada senza badare a lei (vai al 117)?

Lasci la camera, infatti è meglio evitare uno scontro con un membro della corte così influente e importante. Prendi il punto di INFAMIA per aver turbato la privacy di Arianna e torna nella tua stanza, al 125.

«Non ho più bisogno di te, Minosse, adesso che sono fuori del labirinto. Potrei ucciderti e prendere il tuo nome» contraria «ma non sono così incivile: per così



farmi ero la vita in cambio della tua abdicazione» «Così la parola di un Argivo è priva di valore» replica Minosse «Qui a Creta un voto non viene mai infranto» ma probabilmente ad Atene vigono usanze più barbare...»

Perdi 3 punti di INFAMIA per essere venuto meno alla tua parola e vai al 354.

Qui l'affresco ritrae un uomo robusto, dalla barba bruna, che cattura un cinghiale enorme con una rete. Attorno a lui cade la neve sulla montagna, neve che colora gli alberi quasi fino a farli svanire alla vista. Negli occhi del rosso sangue del cinghiale si legge la paura, poiché per essere spacciato da Eracle, l'eroe che compie la quarta fatica per Euristeo, e la sua animalesca resistenza non è diversa da quella che può opporre uno stado di bronzo contro le frecce del dio Apollo. Dopo aver visto questo affresco puoi proseguire a est (al 470) o ad ovest (al 69).





493

La cella è umida e buia, illuminata da un flebile raggio di luna che penetra attraverso un'apertura nel soffitto. Ti siedi ed attendi. Dopo molte lunghissime ore senti delle voci. Ne corriodino appare una figura. Si avvicina, e si toglie il cappuccio che le copre il volto. La cella è illuminata dal raggio di luna. Sono Arianna, ti dice.

Continua al 99

494

Per poco e lottante lasci andare il filo, ma ti curi. Ti non scendere di vestì il cumulo di pietre sotto il quale c'è nascosto. Dopo aver vagato per alcune ore sei molto stanco e i tuoi occhi, affaticati, non riescono a vedere niente. Vorresti riposare, ma non ti fermi perché sei così non riuscisci più al usore ca. L'aurora. Improvvisamente ti fermi. Fra i detriti vedi un donna vestita di rosso. Ti stupisci, gli occhi per vedere meglio e la donna si è scomparsa. Cosa fai, ti chiami vai al 258. Se a destra al 155) o a sinistra al 53, e appare calvi sconsigliato che si è trattato di una accettazione. Vai al 15)»

495

Insistevi furtivamente nel palazzo in cerca di Mimesma non riesci a trovarlo. L'intero palazzo sembra essere deserto. Non riesci a trovare nemmeno uno schiavo di quelli che vanno e vengono continuamente. Un uno strano rumore disturba questa calma innaturale. Vai a vedere che cosa succede. A 4 oppure continui a cercare il re (al 266)?



496

Ritorna alla bottaccia di acqua. Come vai avanti se goccioline escono dalla bottaccia. Cosa fai, giri o investi a 16, a sud, al 310), oppure ad est al 402.

497

È evidentemente molte cose sono accadute questa notte. Perdi 1 punto di ONORI, per aver perso l'opportunità di saperlo.

Torna al 477.

498

Pregli tutti gli dei dell'Olimpo ma non ricevi risposta. Non possono aiutarti, oppure non vogliono.

Continua al 293.

499

Ora, il tuo LOGO DI VIAGGIO ha i seguenti valori:

POTENZA	4	ONORI	2
PROTEZIONE	1	IN AMIA	
RESISTENZA	0	INTELLIGENZA	

Spada: POTENZA 3, PROTEZIONE 0

Pettorale: POTENZA 0, PROTEZIONE 2

Spilla tempestata. Il cioncino di Antiope.

Esculapio: SFAVOREVOLI

Poseidone: SFAVOREVOLE

Athena: FAVOREVOLE

Dioniso: FAVOREVOLE

Il festo: SFAVOREVOLE

Gli altri dei: NEUTRALI

da Bene. In quanto protetto da Era puoi pregare Zeus una volta di più di quanto è concesso normalmente. Ora getta un dado.

Se fai 6 vai al 446.

Altrimenti vai al 226.

500

Esce e giu per la stanza come un leone che, catturato sulle colline dell'Africa e portato alla corte del re in Arabia, s'agita incessantemente nella sua gabbia ma si sgararsi contro le sbarre di canna, romperle, strappare un capo tribu e scappar via nelle vaste pianure. Gli angusti spazi de' la camera cominciano ad opprimermi e ti butti sul letto. Cosa fai cerchi di dormire un po' in modo da essere riposato questa sera (vai al 125) oppure esplori la tortezza di Minosse, mentre tutto il palazzo dorme (vai al 233)?

501

Nel buio scorgi alcune iscrizioni sui muri del labirinto. Come ti avvicini esse si accendono di una viva luce. Dioniso. «Alteo guarda bene attorno a te, perche in



queste mura sono racchiuse mo te verita del passato e del presente ed anche alcune del futuro. Guarda verso e ammira il prodigio di Dedalo, perche mai lo lascerai vivo». Improvvisamente le lettere si scaricano nuovamente fino a diventare invisibili. Ora puoi proseguire verso ovest (a 291), verso est (a 136), oppure verso nord (al 186).

502

Non mi fidano possibilmente di previere su Politea e ti guardo perche non se che ti portino via senza restare. La trascino fino a palazzo e ti rinchiodo in una piccola cella della. Una guardia tra tu e me con la e ti lega le mani molto strettamente prima andarsene. Gli altri lo seguono.

Continua al 101.

503

Corri nel palazzo in cerca di Arianna. Arrivi alla sua stanza e vi irrompi senza bussare.

«Arianna» dici, «ti matamente

«Alteo, sei vivo? Credevo che non ti avrei mai più visto»

«Vengo da Politea...» inizi a dire ma Arianna ti interrompe.

«Allora dobbiamo andarcene subito»

«Ma...»

«Non essere ingenuo. Ti tradirò appena potrai. Vieni con me ora».

Ti prende per una mano e, nonostante le tue proteste, ti conduce fuori della sua camera e poi fuori del palazzo.

Continua al 199.





504

Davanti a te scorgi uno strano bagliore bluastrino, facendoti coraggio, prosegui il tuo cammino. Ti sei ora di vedere l'ombra di una donna incredibilmente bel a muoversi sopra il pavimento. Un orribile strepito rosso però le rovina il viso: ora sembra guardare proprio verso di te, farti dei cenni e svanire. Puoi proseguire verso ovest (al 132 oppure a nord al 77).

505

«Stocico» tuona la maestosa voce del re degli dei: «Non aspettarti alcun aiuto da me, ma solo la ricompensa per le tue azioni». Dopo queste tremende parole il sottile filo della tua vita si spezza, e il tuo spirito grida in un'agonia, si rivolge verso l'Adel dove, un giorno, gli sarà concesso riposo, né il destino del re degli dei ti farà dimenticare ogni cura ed ogni ricordo nella benevolenza del Eliso. Per te, caro Alteo, ci sarà soltanto il tormento eterno del profondo Tartaro, di cui chiederai soccorso senza che nessuno possa risponderti. La tua avventura e la tua vita finiscono qui: ha fatto in entrambe.

506

ti c'è la presa e cadi a terra, evitando per un soffio di atterrire il capo contro il cornicione. Purtroppo, però, si scontra la schiena, come un ramoscello sotto gli zoccoli del cervo. Qui hanno termine le tue avventure, caro Alteo, senza aver nemmeno il tempo di pregare Zeus.

507

Cammina lungo la banchina finché giungi a la spiaggia, e ti siedi sulla riva a pensare. Dopo un po' fa ritorno a Cnosso, dove finalmente ti raggiunge l'aiuto.

Continua al 471.

508

Vai al 341.

509

Compila così il tuo FOGLIO DI VIAGGIO:

POTENZA	4	PROTEZIONE	10 (+1)
ONORI	25	INFAMIA:	10
RISISTENZA	30	INTELLIGENZA:	0

Spada: POTENZA 3, PROTEZIONI 0

Pettorale: POTENZA 0, PROTEZIONI 2

Scudo: POTENZA 0, PROTEZIONI 2

Spilla a forma di spiga

Esculapio: FAVOREVOLE

Demetra: FAVOREVOLE

Era: FAVOREVOLE

Furie: SFAVOREVOLI

Gli altri dei: NEUTRALI

*Nota Bene* in quanto protetto da Atena ti spetti il punto aggiuntivo di PROTEZIONI come indicato in parentesi, inoltre non dovrai mai pagare penalità in punti di ONORE nel caso di una preveggenza (mentre che in punti di INAMIA sì). Ora getta un dado.

Se viene 6, vai al 446.

Altrimenti vai al 226.



510

Ti rendi conto di non avere alcuna possibilità di recuperare il trono, poiché non conosci nessuno della corte eccett Arianna, e inoltre hai trascorso le poche ore di permanenza a Creta in prigione. Perciò devi cercare Arianna e fuggire dall'isola.

Continua al 216.

511

Percepisci dall'espressione di Minosse che mai lascerà il trono senza combattere.

Se intendi rinunciare e andar via da Creta assieme ad Arianna, vai al 216.

Se invece insisti nel tuo proposito, vai al 354.



512

Se angeli in un punto del labirinto dove larghe fessure nel muro lasciano entrare la raggi di luce. Per un istante l'angeli l'uccida, ma a poco a poco riesce a distinguere lentamente i dettagli del labirinto. Il terremoto fa crollare molte pareti e puoi persino scorgere, da una certa prospettiva, l'entrata del labirinto. Questo però non aiuta a trovare l'uscita, perché i corridoi che ti avrebbe permesso di uscire sono bloccati da detriti. Scavalchi un grosso masso caduto dal muro di sinistra e rientri in una zona oscura del labirinto. Lasciando le spalle quella luce rassicurante

Continua al 169.

513

Desideravo parlare con te», inizia Arianna, bloccando le tentative di parlare, «perché ora tu sei sola ma ancora stranza. Quando lascerà Creta vogli che tu mi porti con te».

Non rispondi, ma Arianna interpreta erroneamente il tuo silenzio come un rifiuto. «Faro di tutto perché ne paghi la pena», ti dice, con un tono di imbroncato improprio.

«Ma no, ma no. Ti porterò con me, certamente. Sono sorpreso, ecco tutto».

«Prova ad immaginare qual è la mia vita qui, in questa giungla lontana, ad aspettare che mi diano in sposa a qualcuno che principino a strisciare. Questa non è vita. Ho anche cercato di avere un figlio, ma l'infante per sottrarmi a tutto questo, mi stesso si è scoperto e solo per miracolo l'ho rimesso a seppellire. E da allora è Lembre che sceglie ogni mio movimento. Prendi quest'» Cerca tra i cespugli e tra i tronchi di gomitate di tua sotto, e ti porge

«A che serve?» le chiedi.

«Quando sarai all'entrata del labirinto, leggi queste parole su una roccia; ma non farlo che prosegui nel tuo cammino. E dietro a te. Così potrai trovare di nuovo l'uscita, seguendo il filo all'incontrario».

«E come farò ad entrare nel labirinto?»

«Beh, vi sarai gettato proprio domani che ti piacerà no. Non essere ingenuo. Se hai pensato che Minosse l'avrebbe risparmiato sei davvero sciocco. Creta non può permettersi l'uso di rinunciare a quel tributo. Ma non remmo tutti!»

A queste parole t'incupisci.

Al modo, per rientrare nel labirinto e ti dice «continua. Arianna, «Dedalo me l'ha rivelato. Basta che tu segua...»

Ma interrompe Lembre: «Alteo, sta arrivando qualcuno. Vieni! Devi andartene!»

Ti scriveranno fuor'prima che tu possa dire altro... Arianna. Così, ritorna nella tua stanza al 403».

#### 514

Prima che tu possa muoverti, la donna ti rappegna e ti parla da clemente: «Alteo, ti sei ben comportato. Siamo tutti

impressionati dal tuo coraggio». Fa una pausa, mentre ancora ti chiedi chi mai possa essere. Ma lei può leggere nel tuo pensiero, e ti non le è il tuo tacito interrogare. Non. Ma la venata fin dal Campio per sarti, e a che si labirinto. Segui mi ora». La voce ti conduce fuori del labirinto con estremo tacito, tanto che ti vien da credere come mai non hai trovato prima l'uscita. Mentre ti senti ringraziare la dea che ti si sorride e svanisce.

Continua al 36.



#### 515

La stanza è splendida, sembra quasi fatta per te. Il suo pavimento è di piastrelle, e non di pomice, e sempre più fresca delle altre, e guarda verso il mare. Lasci cadere il tuo scudo mentre l'aiuto depone le tue armi in un angolo, e ti ti attenda di non aver l'impressione di nasconderti. Vedendo che la stai osservando, ti sorride. «Cosa fa qui? Creta, signore?» ti chiede. Glielo dici: vai a 261) oppure cerchi di troncare in qualche modo la conversazione (vai al 275)?



abbassi a raccogliere il filo. Non riesci a liberarlo da nasche che sono cadute durante il terremoto, cosicché, afferrando il filo più saldamente, lo tiri con più violenza. Il filo si spezza. Ora non hai più alcun modo per trovare l'uscita del labirinto. L'accase al suolo, scrive: io, non riesci a trattenerti dal pungere e dare pugni disperati sul terreno. Perdi 2 punti di ONORE e continui a 401.

Zeus, irato nei confronti di Prometeo perché ha cercato di giocare con l'inganno, sceglie la parte migliore del suo sacrificio. L'affresco ritrae Zeus, raggiante per la zena, che impugna il dono di fuoco tolto agli uomini mortalmente privati, così del calore e della protezione dal freddo raggiante. Ora puoi proseguire a nord (al 136) oppure ad est (al 63).

« Cremonese » e tutto un sussurrare attorno al tavolo. Il figlio di Minosse ti dice Taisa, all'altezza di Mikros, al suo amico ».

Non devi due via al trono, vi si siede, si alza e guarda l'orizzonte con sguardo arrogante. L'altro re, senza contrari, « Cremonese » raggiunge Minosse facendogli un omaggio alla sua stella sua voce possente e riduce il suo al silenzio in un istante. Mikros si acciglia ancora per un momento, e un singhiozzo fa cessare il suo riso. Nessuno si muove.

« Cremonese, so tanto perché, se mio figlio ti perdona la tua tracotanza, ma non l'insolenza di sederti sul trono, al resto del re ». Poi aggiunge, con un tono quasi concitato, congelato. « Non sei ancora re di Creta, né io sono ancora all'altro mondo. Ricordatelo ».

Cremione per un istante si ricolla, poi si riprende e si volta, cagnandosi a guardare suo padre solo adesso. A Mosse si alza i piedi e avanza verso i figli. Si solleva dal trono e scaraventa a terra senza riguardi. Cremione è alto e robusto ma Minosse sembra un Titano. Il re guarda fisso negli occhi Mikros, che per shock, sembra tornato sobrio. «Sta attento Mikros» tuona il re, «stato attento. Non giocare troppo d'azzardo, non tentare a sorte con queste cose. Queste parole sarai loro sembrate parole sacrate, qualunque altro, in tutte le Minosse sono soltanto minacce. Ora non urla, non alza più la voce. Lascia nuovamente il re.

Continua al 160.

519

«Peccati» sospira. Andra ti dice che Lusa non mai picciuta, e che i Tre hanno ostacolato. Andra nell'ottenere il suo giusto raso. La corte. Obblitti che Lusa è cretese, ma la ragazza, seccata dal tuo comportamento, non ti menziona il nome. Lusa ha un gesto come per sbarazzarsi di questo nome e continua con le sue

leali di ingiustizie ricevute, ingiustizie culminanti nella di non essere stata scelta come uno dei due (forti). Finalmente se ne va, promettendoti di venire a parlarti più presto. La ritorni nella tua stanza, ma prima di trovarti un suono di gong ti annuncia che pranzo sta per iniziare.

Continua al 109.

520

Quando giungi al tempio. Opra e Noa se ne sono già andati. Uno degli uccelli ti dice che si sono recati al tempio, con un tono di voce che rivela un certo disprezzo per il presunto sottrarsi dei due nuovi efiori alle loro esecrabili. Lasci il tempio e puoi andare a far visita a Mikros al 420, oppure andare a la palestra al 340.

521

Con un tuono terribile ti appare Ares, dio della guerra. «Ben fatto. Alter! Il primo passo è stato fatto nel modo giusto. Bravo. Ricapitoliamo: prossimo obiettivo: uccidere il Minotauro, salvare Arianna, figlia di Minosse. Da Minosse stesso. Un po' duro da capire tutto questo. Non scuro, ma ce la farai splendidamente». Detto questo svanisce andandosi dietro. Il tuono è come di minaccia e persistenza, su una lontana isola, e persistente odore di sangue. Allora ti metti a meditare sulle tue passate avventure.

Per comandare al dio Ermete ti sei messo in viaggio nella tua città natale, Trezene, hai ucciso il malvagio Procuste, scaraventato in un fiume una vecchia, rivelato essere la dea Era travestita. Poi hai fatto fuori il ferro che terrorizzava Crommione, arrestato un ladro



a mercato di Megara, sei stato ricompensato per questa azione dal mercante Circe col dono di un cavallo. Ad Eleusi dopo avere casualmente partecipato ad un rito arcaico, ti è stata donata una spilla a forma di spiga, mentre ad Acarne sei stato coinvolto in uno scontro tra i carri nelle corse locali, da cui però sei riuscito a sottrarti grazie alla tua bravura e alla tua. A Miratona hai ucciso il toro per provare agli occhi del tuo padre i tuoi allora è sei stato quindi invitato a combattere le Amazzoni riportando una gloriosa vittoria. Sei stato poi minacciato a Creta da tuo padre re di Atene con dei messaggi per Minosse, anche se non vuoi una flotta e l'assetto di guerra sarebbe stato opportuno. Per finire ti sei slottizzato d'un serpente marino, hai ucciso l'infame seavaggio di Delo, hai superato una tremenda tempesta e ucciso l'oroscopigante di bronzo che proteggeva le coste di Creta. Ora sei mentalmente giunto a Creta, a questo punto della narrazione.

**Prosegui perciò al 397.**



qui vedi dipinto Perseo, durante la sua stanza a meno viene congedato dall'arrogante Polidette che sta bevendo del vino da una coppa d'oro ed arringa i suoi servi come fa un generale con le truppe schierate prima di una catastrofica ed inaspettata sconfitta. I cavalli del re sono grigi ed arriacciati, mentre quelli di Perseo si lasciano carezzare dal vento, ora Perseo è in procinto di compiere la sua impresa: tagliare la testa della Medusa, il cui sguardo pietrifica gli uomini. È evidente che il re si aspetta la morte del figlio Perseo. Ora puoi proseguire a nord (al 225), a sud (al 144), oppure ad ovest (al 179).

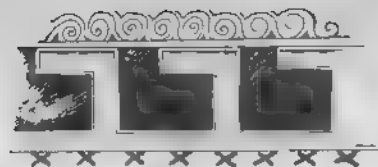
**«Va bene, allenami» rispondi**

Lei sorride: «Perfetto. Però sarai per questa notte. Non posso farti la lezione insieme agli altri. Vieni da me alla terza ora dopo il tramonto». Ti indica dove recarti e se ne va.

Durante la notte capiterà ad un paragrafo corsivo, che significa che puoi aggiungere 20 a questo numero e recarti al numero così risultante. Se vorrai andare da Cratich invece, dovrai sottrarre 20 da quel numero e recarti al numero risultante. Per ora cosa fai: vai alle danze (al 158) oppure a far visita a Diptis (al 117)?







524

Care Alteo, ti stai dimenticando lo scopo della tua missione. Si tratta chiaramente dell'ombra di qualcuno che ha perso la vita qui, a causa dell'implacabile Minotauro. Perdi il punto di ONORE e prendi il punto di INAMIA. Ora puoi proseguire ad ovest (al 132) oppure a nord (al 77).

525

«Tu, verme» grida, mentre resti attonito e senza fiato. «Pensavi di vincere sul mio stesso terreno? Prima uccidi il Minotauro, cosa che nemmeno il tuo intatto fratello è riuscito a fare. Poi pensavi di uscire dal labirinto con quel filo. Ma io ho scoperto i tuoi piani: tu hai distrutto il mio palazzo, e io ti ucciderò!» Minosse ha POTENZA 8 e PROTEZIONE 10, mentre ha con sé uno spade (POTENZA 2). A causa dello ore che provi alle mani dovrai combattere con il punto di POTENZA e il punto di PROTEZIONE in meno. Non puoi ritirarti.

Se riesci a FERIRE GRAVEMENTE Minosse, vai all'88.

Se invece sei tu ad essere FERITO GRAVEMENTE, vai al 369.

526

Lasci la stanza di Daptes. Cosa fai, ti rechi alle danze (158), vai a fare visita ad Opros e Lactris (al 303), oppure ritorni nella tua camera (al 100)?

527

Su e giù e culi pesantemente su e sentiere. Ora le guardie ti circondano da entrambi i lati. Devi decidere se arrenderti (vai al 187) oppure combattere contro le guardie (vai al 398).

528

Sulla parete è raffigurata una faccia con una bocca di fuoco e un paio di labbra blu a posti. Cogli occhio. Da una di queste scende una acrima. Continua a pedirli e meravigliandoti per la stravaganza di Deca.

Vai al 456



529

Ma signora! le dici concitatamente «ho un messaggio per voi» da Ladaro». Al ora ritorna indietro.

Continua al 99.

Compila cos. 1. tuo LOGGIO DI VIAGGIO

POTENZA:	4	PROTEZIONE:	10
ONORE:	18	INFAMIA:	8
RESISTENZA:	30	INTELLIGENZA:	5

Spada: POTENZA 3, PROTEZIONE 1

Scudo: POTENZA 1, PROTEZIONE 2

Pettorale: POTENZA 0, PROTEZIONE 2

Amuleto della regina Ariope

Era: SFAVORIVOLI

Athena: FAVORIVOLI

Ecate: SFAVOREVOLI

Gli altri dei: NEUTRALI

Ora tira un dado.

Se fai 6, vai al 446

Altrimenti vai al 226.

531

«E Arianna?» chiedi.

Diptis alza le spalle: «Arianna? Greco che Minosse spera in segreto che lei non sia sua figlia. Pensavo possa essere proprio così. Da eretica Arianna, non ha alcuna importanza».

«Il resto della corte?» continui, un po' sconcertato.

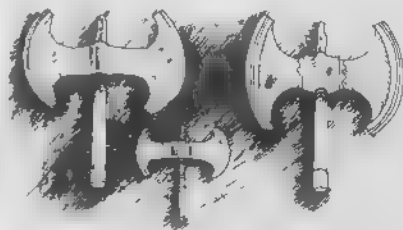
«Come ogni corte è disgregata in mille fazioni. La più importante e sicuramente quella dei Traci. Circa due anni fa Minosse portò qui Pangrione affidandogli la carica di Gran Sacerdote. Ci furono lamenti al riguardo, ma furono ancor più quando Pangrione portò con sé a tre Traci per il tempio. Più tardi i Traci imposero come una stretta mortale alla corte. Sono tutti fanaticamente devoti a Pangrione lo chiamano "zio", forse ne avrai sentito parlare».

«Ma lo chiamano tutti "zio"».

«Sì è vero, ma la maggior parte lo fa in senso dispregiativo».

«E tu?»

Io non lo chiamo "zio" per niente. Ma devi capire una cosa Pangrione è buono, ed anche astuto. Non vedere a nessuno di quelli che dicono che ha stregato Minosse o altre sciocchezze del genere. Il Orso è troppo astuto per farsi abbincolare. Pangrione è Gran Sacerdote per meriti suoi. Può sembrare troppo rigido, austero e può essere difficile capire come possa ispirare tale devozione, però è indubitabile che lo faccia. Non parlarne mai male, con i Traci, altrimenti te la pentirai. Poi ci sono quelli i Cretesi, che si oppongono alla fazione tracia ad ogni occasione, sebbene essi non abbiano molto potere. Il problema è che i Cretesi si considera come il capo della fazione cretese, ma è troppo orgoglioso per immischiarsi con i Traci e troppo ambizioso per opporsi apertamente. Ma c'è un'altra cosa che un piccolo tassello che fa parte la sua ambizione, puoi veramente finire a meno e dimenticarlo molto più facile e invece Opiras potrà ben distinguersi



molto e acquistare una certa preminenza se solo smettesse quelle sue arie da candy orientate. Gli si potrebbe anche consigliare di lasciar perdere quel suo insistente corteggiamento per Noa, la ragione trae a Fuco, bacare a c proprie cose, non può trovare niente di positivo in lui».

Dius ti guarda con occhi luttuosi. «Ecco, Atena, questa è più o meno la corte di Minosse».

Prendi 4 punti di INTELLIGENZA e ricati al 526.



532

Gli antichi Greci si scottano spesso le fere nell'oscurità. Così è anche per te. Prendi 2 punti di ONORI e vai al 169.

533

La punta della freccia è di metallo duro ed ha una forma inusitata. Prendi 2 punti di INTELLIGENZA e continua al 337.

534

Continua per il corridoio, notando qua e là frammenti di dipinti sul muro.

Continua al 360.

535

Se vuoi e cadi a terra, scopri candoti la fronte contro la parete. Il sangue ti cola sugli occhi e ti oscura la vista. Davanti a te riesci appena a distinguere una figura sommaria. Sei preso dal panico quando ti rendi conto che si tratta di Poseidone in persona, il di dei terremoti.

«Tu hai ucciso l'M notaaro, Atena, e non sarai perdonato per questo. Tuo fratello non mi avrebbe mai fatto dimenticare così. Sappi che ti sono nemico, aspettati la mia vendetta quando s'isolerà il mio mare. E quando i tuoi uomini ti chiederanno il perché delle tue sofferenze, rispondi loro che hai ucciso l'eroe Poseidone, il padrone delle ondate, il signore dei cavalli e dei carri trainate. Poseidone l'ucciderà. Poseidone. Il mio domo».

Detti queste parole svanisce. Sei nuovamente solo. Ora Poseidone ti è SFAVORI VOLI.

Continua al 28.

536

Gridi a Falso Zeus la tua supplica e la risposta dei re ti giunge. «Non si fa ottenere. Immediatamente vien trasformato in un albero e le tue giovani ma già torturate sfondano il pavimento della sala del trono mandandolo in frantumi a marmi e ricordando così in eterno agli abitanti di Creta, Atena, Atenase».

537

Il corridoio è buio e oscuro ma il labirinto trema sempre di più, sembra che tutto stia per crollare. Presto ti manca il fiato e devi fermarti a respirare un po'. Con tuo grande sollievo il sommovimento cessa, ma in compenso

aumenta il rumore tremendo delle pareti che vanno in pezzi. Allora ti rimetti in cammino e giungi a un crocicchio. Cosa fai, giri a destra (al 488), a sinistra (al 217) oppure continui avanti (al 318)?

538

Ti siedi sulla dura e fredda pietra e ti viene da chiederti per quale assurda sorte tu sia mai capitato qui a Creta. Vorresti tanto essere con tua madre a Trezene, o con tuo padre ad Atene. Persino tuo fratello, nell'Adè, dev'essere più felice di te, costretto come sei in questa prigione infinita. Stai per piangere, finché prompi in un singhiozzare nervoso.

Continua al 401.

539

Il tuo FOGLIO DI VIAGGIO è così:

POTENZA:	4	PROTEZIONE:	10
ONORE:	24	INFAMIA:	14
RESISTENZA:	30	INTELLIGENZA:	0

Spada: POTENZA 3

Pelle di lupo: PROTEZIONE 1

Elmetto: PROTEZIONE 2

Spilla tempestata di gemme della regina Antiope

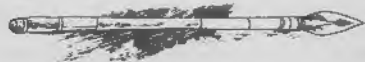
Era: SFAVOREVOLE

Atena: SFAVOREVOLE

Tira un dado.

Se fai 6, vai al 446.

Altrimenti vai al 226.







## ALLA CORTE DI MINOSSE

Un paio di denti, una gonnella, una collana:  
con pochi altri per fare un tutto  
nel passato, in una vicenda ricca di  
suggerimenti mitologici.

In questo libro il protagonista sei tu.  
Giorni e Gita per varcare le porte  
di tuo fratello Tesoro, una scoperta  
nella storia di un antichissimo mestiere  
della corte di Minosse.

In un ambiente segnato da usanze  
antiche e feroci rituali  
dovrai agire con molta diplomazia  
per individuare i reati e  
i possibili alleati, finché tu diventi  
sul trono del Minosse,  
nell'insuperabile labirinto del mito  
antico, mettendoti alla prova in tre  
prove capaci di ingannare  
anche Minosse. Allora a domare  
il tuo prezioso gemello, dove  
conquistare il trono degli dei  
cattolici signori del fato.

In questo libro il protagonista sei tu.  
Buona fortuna, giovane Atena.

QUESTA EDIZIONE CON IL LIBRO  
DELLA CORTE DI MINOSSE, 9,90€ con iva



giovane  
atena



il protagonista sei tu